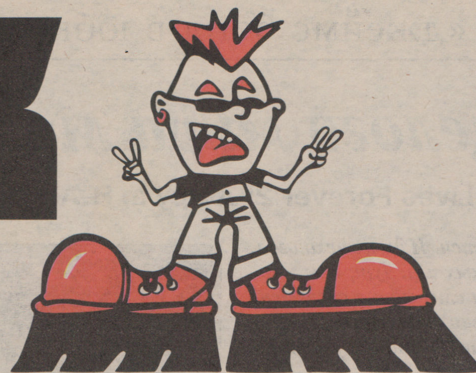
ИНФЛЯЦИЯ ЛЮБВИ

DISK M@N



Еженедельная газета о компьютерных играх на PC

Цена договорная

№35(42)2002



Стр. 7

ШПИОНСКИЕ СТРАСТИ

No One Lives Forever 2 A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

Никто не живет вечно, но иногда они возвращаются. И даже не иногда, а очень часто—если речь идет о героях популярных игр. Тут, как говорится, к бабке не ходи (в самом деле, что бабки смыслят в современных технологиях?), жди сиквела. Не миновала сия участь и Кейт Арчер (Cate Archer), героиню No One Lives Forever от Monolith, суперагента спецподразделения UNITY.

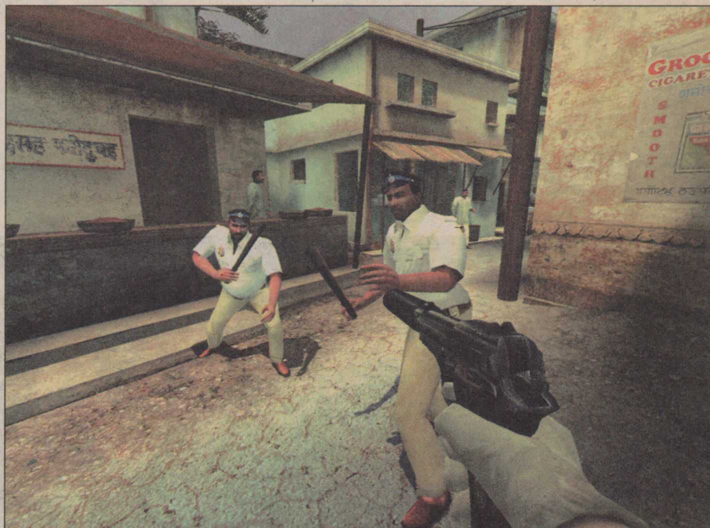
Продолжение на стр. 2

В НОМЕРЕ:

И целого мира мало...

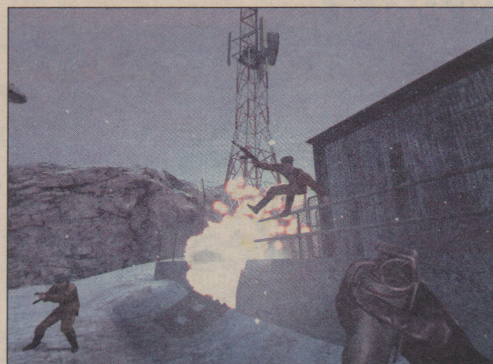
No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way

Никто не живет вечно, но иногда они возвращаются. И даже не иногда, а очень часто—если речь идет о героях популярных игр. Тут, как говорится, к бабке не ходи (в самом деле, что бабки смыслят в современных технологиях?), жди сиквела. Не миновала сия участь и Кейт Арчер (Cate Archer), героиню No One Lives Forever от Monolith, суперагента спецподразделения UNITY.



Наша справка: Разработчик: Monolith Productions. Издатель: Fox Interactive. Жанр игры: FPS. Дата выхода: 01-10-2002

Итак, действие No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way (интересно, у них это название на коробке уместится?) начинается в конце 1968 года, примерно через год после событий первой игры. Нелегкая судьба суперагента забрасывает Кейт в Японию, где она должна проникнуть в расположение местной мафии и разузнать ее секреты. Почему для этой миссии не подобрать кого-нибудь с более японской внешностью, непонятно, но, как обычно, авторы FPS не слишком перетруждают себя логикой. Первая миссия представляет собой, по сути, tutorial (в отличие от первой игры, где обучение и собственно кампания были разделены). Дальше, как водится, не все пойдет по заранее разработанному плану, и Кейт придется уносить ноги, попутно отбиваясь от ниндзя женского пола—такие, кстати, действительно были в средние века, вот только в современной Японии их вряд ли больше, чем самураев и камикадзе.



Якудза, как и всякая мафия—организация прагматичная и идущая в ногу с техническим прогрессом. Авторы игры, однако, считают иначе, поэтому в японской части кампании огнестрельного оружия не будет вообще. Не только противники Кейт, но и она сама довольствуются катанами (японский меч), сюрикенами (метательная звездочка) и, в качестве самого крутого дальнобойного оружия, арбалетом. Арбалет, впрочем, штука неплохая—бьет достаточно сильно, чтобы в буквальном смысле пришпилить врага к стене, и при этом бесшумно.

После разборок в японской деревне Inotakimura Кейт попадает в Сибирь. В отличие от своих тезок из русской классики, попадает она туда не под конвоем, хотя и нельзя сказать чтобы совсем уж по доброй воле—по приказу начальства. Здесь на секретной советской базе (напомню, это 1968 год, коммунистическая империя еще кажется незыблемой) разрабатывается некий проект «Омега», который должен дать Советам новое оружие, посредством которого они надеются захватить небольшой, но богатый ресурсами остров Khios, что, в свою очередь, чревато международными осложнениями вплоть до Третьей Мировой войны. Соответственно задача Кейт—сначала разведать все, что можно, а потом с помощью диверсий саботировать проект. В этой части игры с оружием уже посерьезней—тут старый добрый ствол 32 калибра, из которого Кейт палила еще в прошлой игре, и снайперская винтовка, и, конечно, АК-47. Есть и более экзотическое ружье, стреляющее дротиками со снотворным (за прохождение миссии без убийств дают дополнительный бонус). В этих же миссиях вам предстоит погонять на снегоходе.

Сибирью дело тоже не кончается—потом будут еще миссии в Индии. Всего в кампании будет около 15 частей, состоящих в общей сложности более чем из 40 миссий. Помимо разных видов оружия, к вашим услугам будут всевозможные шпионские приспособления, без которых, как мы помним по фильмам о Джеймсе Бонде, шпион не шпион. Правда, в отличие от Джеймса Бонда, у Кейт эти штучки обычно замаскированы под всякую женскую дребедень типа помады или спрея для волос. Некоторые из них уже встречались в прошлой игре, другие изменились внешне, сохранив свою функцию, будут и совсем новые. Собаки-робота больше не будет, зато будет начиненный взрывчаткой киберкотенок, а справочная система «Santa» предстанет в образе искусственной птицы. Конечно, в конце 60-х такой навороченной техники еще не было, но создатели игры отнюдь не претендуют на гиперсерьезность, а, напротив, снабжают свое детище изрядной долей юмора (проявляющегося не только в забавных элементах шпионского арсенала, включая банановую кожуру и медвежьи капканы, но и, например, в отнюдь не героических разговорах ниндзя и прочих боевиков, которые можно подслушать, а также в содержимом их карманов, где можно обнаружить карамельки, детские игрушки и т.п.).

Как и прежде, Кейт—это не Рэмбо, и прохождение миссий более требует умения действовать незаметно, аккуратно и обдуманно, нежели бегать и стрелять. Этому помогает новый интерфейсный элемент—индикатор, показывающий, насколько вы незаметны для противника. Даже если вас засекли, у вас еще есть шанс спрятаться и отсидеться, не шевелясь—хотя враги тоже не дураки и будут вас искать, и даже с фонариками. Вообще AI заметно изменился к лучшему, и противник, даже заметив вас, не полезет сразу в бой, а оценит соотношение сил (в ряде миссий у вас будут и союзники), при необходимости вызовет подмогу или сам переберется поближе к своим, постарается занять выгодную позицию и т.п.

В игре присутствует и RPG'шный элемент. У Кейт будет 8 параметров—сила, выносливость, меткость стрельбы, способность к переноске (чем она выше, тем больше можно таскать с собой), бронежилет (чем выше, тем тяжелее и, соответственно, прочнее), оружие (чем больше, тем больше видов оружия вам доступно и тем быстрее вы их используете), спецприспособления (аналогично оружию) и умение искать. Каждый из этих параметров бывает нескольких уровней, от новичка до эксперта (и интерфейс отображает, сколько очков вам осталось добрать до очередного повышения). В игре имеются побочные задания, не обязательные для прохождения, но полезные в плане улучшения ваших характеристик.

Одно из отличий от первой игры—теперь недостаточно просто пробежать через поверженного противника, чтобы заполучить его имущество; теперь, как и в реальной жизни, его нужно будет обыскивать по полной программе, что может быть несколько неудобно, когда за вами погоня. С другой стороны, при себе у него может обнаружиться сразу несколько интересных вещей.

Но едва ли не самое серьезное улучшение по сравнению с прошлой игрой—это графика. Новая версия движка LithTech Jupiter демонстрирует великолепные виды природы, включая растительность, на которой виден каждый листик, и динамическую воду с отражениями, практически не имеющую аналогов среди уже вышедших игр; замечательно смотрятся световые (включая реалистичные тени от разных источников) и погодные эффекты. Можно даже заметить пар, идущий на морозе из носов и ртов персонажей. Да и сами персонажи отрисованы очень качественно, без набившей оскомину угловатости и неестественно сочлененных конечностей, со складками на одежде и меняющимися выражениями лиц. Музыкальное сопровождение зависит от ситуации—если вас засекли, характер музыки сразу меняется, а в бою тем более; это, впрочем, прием далеко не новый.

Многопользовательский режим, в отличие от большинства игр жанра FPS, делающих упор на разные варианты deathmatch'а и командного противостояния, в No One Lives Forever 2 посвящен кооперативному прохождению. До четырех игроков, представляющих собой, естественно, не клоны Кейт Арчер, а различных оперативников UNITY, проходят 14 миссий, переделанных для сетевой игры из миссий однопользовательской кампании (при этом они сохраняют сюжетную связность с кампанией, так что, проходя их, можно будет даже получить некоторую дополнительную информацию о мире игры—естественно, для прохождения кампании это необязательно, просто интересно). Если по ходу дела вас убивают (что весьма вероятно), у вас есть альтернатива—либо воскреснуть через 30 секунд в начале этапа, с полным здоровьем и броней, но без найденных впоследствии оружия и предметов, либо дождаться, пока вас воскресит кто-то из товарищей—в этом случае вы сохраняете все, нажитое ратным трудом, но здоровья и брони получаете лишь чуть-чуть. Если команда идет единой группой, не теряя друг друга из вида, то велик шанс, что всех четырех разом не ухлопают, и они смогут периодически воскрешать друг друга. Впрочем, оружие и предметы тоже имеют обыкновение через некоторое время воскресать на прежних местах. В интерфейсе имеется компас, показывающий направление на каждого из товарищей, а заодно и на ближайшую цель миссии (последнее актуально и для однопользовательского режима).

Если разработчики, как это часто бывает, в последний момент не затянут выход, то изведать новые приключения Кейт на личном опыте можно будет уже в октябре.

YuN



Винни-Пух и Микки Маус

Disney Learning Toddler

Эти герои не нуждаются в представлении. Они старше многих из наших родителей, они знамениты на весь мир и бесконечно любимы детворой и взрослыми. Сегодня Микки Маус и Винни-Пух встретились в рамках единого проекта с названием Disney Learning Toddlers, получив каждый по собственному диску и собственной игре. Обе даже инсталлируются отдельно и не являются бонусом или дополнением к другой.

Наша справка: Разработчик: Disney Interactive. Издатель: Disney Interactive. Жанр игры: For Kids. Дата выхода: 05-09-2002. Требования: P-133, 32MB RAM, 2MB Video. Рейтинг: 7,7



В Mickey Mouse Toddler знаменитый мышонок приветствует нас на террасе своего дома, где и предлагает сыграть в первую игру—прятки с буквами. Дело в том, что в его дворике спряталось огромное количество этих самых представительниц семейства «алфавитовых». Вон одна там, за забором! А еще за трубой на крыше! Наведи на них мышку, и они вылезут из укрытия под забавные комментарии Микки Мауса. Надоело? Наведи мышку на специальный значок вверху экрана и выбери новую игру. Вот, например, Минни Маус—подружка Микки. У нее во дворике своя игра. Она ищет фигуры: квадрат, ромб, круг, сердечко и треугольник. Как их найти? Очень просто, вглядитесь, разве оконная рама не напоминает квадрат? А не похож ли на ромбик воздушный змей? Декоративные прорези в заборе—это разве не сердечки? Все нашли? Теперь идем в гости к Дональду Даку. Он собрался прикорнуть на солнышке, но выползший из моря краб включил магнитофон. Что ж, и мы туда же! Давайте пощелкаем ракушками, погремим якорями, постучим спасательным кругом. А что еще может звучать? И какой звук это самое оно может издать? Последняя игра в гостях у Микки Мауса и его друзей—погоня за цифрами вместе с Плуто. Желтая псинка с крысиным хвостиком должна пытаться поймать цифры, которые то и дело появляются из норок возле его будки, а заодно и научиться считать от одного до десяти.

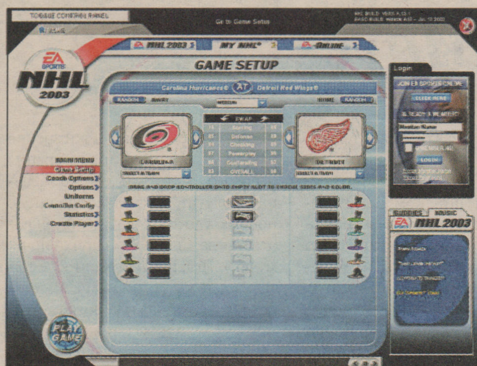
Теперь перейдем к следующей игре—Winnie the Pooh Toddler. Здесь мы окажемся в гостях у Винни и знакомых по мультфильму персонажей. Вот они сидят на поляне: Винни, Пятачок, Тигра, Ру и Кристофер Робин, у каждого своя игра. В гостях у медвежонка Пуха мы будем искать всякие интересности. Фактически просто наводить мышку на разные предметы и смотреть, что из этого получается. С Пятачком мы отправимся летать на воздушных шариках. Точнее говоря, летать будут персонажи, и мы лопать их мышкой. Но все шарики разные, внутри у них бывают буквы и цифры. Лопни шарик, и ты узнаешь, как называется его цвет, и что это была за буква! А если мы выберем Ру, то выучим несколько иностранных слов. Разве неинтересно, как на других языках произносятся слова «корова», «цветок» или «птичка».

С Тигрой мы поиграем в «кто что любит». Выстроившись на полянке, персонажи по очереди покажут вам свои любимые предметы. Ночной колпак, метелку, мячик... А потом мы должны будем отгадать загадку. Кто из них любит чистоту и порядок? Кто великий соня, а кто спортсмен—футболист. Ну а напоследок музыкальная игра с Кристофером Робином. Здесь мы послушаем четыре интересных песенки и сможем сами заставить звучать некоторые предметы, разбросанные по поляне.

Теперь давайте постараемся оценить эти игры. Что ж. Самой большой для меня неожиданностью стало то, что студия Disney Interactive смогла предложить маленьким игрокам что-то на самом деле стоящее. Ни одна из их предыдущих игр не вызывала у меня и тени уважения ни с точки зрения оформления, ни с точки зрения игрового фактора. Здесь же малыши получат не только двойную порцию удовольствия, но и узнают ответы на многие из своих «почемучек». Графика в игре, что удивительно, тоже заслуживает высших баллов. Персонажи короткометражек здесь столь же шикарны и красочны, как и на экране телевизора. Впрочем, игра с Микки намного ярче и красочнее. Винни же предпочитает свои немножко смягченные осенние тона, как и в мультфильме. Музыка не столь ярка, но также приятна. Это, впрочем, объясняется тем, что звук не должен подчеркивать развитие событий, а наоборот, не мешать сосредоточиться на игре.

К интерфейсу тоже придраться сложно. На мышку почти не нужно нажимать. Наведи и задержи ненадолго—пункт меню или «интерактивность» в игре сработает. Есть, конечно, и небольшие исключения, но тут обязательно маленькому игроку помогут родители. В довершение всех приделанных к игре благ, вы можете распечатать себе раскраски или просто забавные рисунки с героями мультфильмов. Правда, в игре Микки Мауса для этого предусмотрена отдельная программа, а в гостях у Винни мы сможем сделать это прямо через центральное меню.

Антон Перегрузкин



В хоккей играют настоящие машины

NHL 2003

Серия NHL от EA Sports существует и развивается уже десять лет, и в скором времени она должна пополниться очередной игрой, на сей раз посвященной сезону будущего, 2003 года. Несмотря на то что фанаты реалистичных спортивных симуляторов по-прежнему найдут достаточно оснований для претензий, новое воплощение виртуального хоккея от Electronic Arts обещает стать еще более правдоподобным, нежели его предшественники.

Наша справка: *Разработчик: EA Sports. Издатель: Electronic Arts. Жанр игры: Sports. Дата выхода: 01-10-2002. Требования: P2-350, 64MB RAM, 16MB 3D Card*

Так, в последних играх серии по воротам били чересчур часто и чересчур метко. Теперь и меткость поубавилась до более достоверного уровня, и защитники лучше справляются со своей задачей, и нападающие больше не лупят со всей дури при первой возможности, а просчитывают, есть ли смысл делать бросок по воротам в данной ситуации, и не лучше ли сначала попытаться эту ситуацию улучшить. Шайба, брошенная от синей линии, редко пробивает вратаря, лишь изредка проскакивая в ворота. Вообще AI вратарей также улучшен, кроме того, у них появилось больше движений и больше индивидуальных особенностей (не будем забывать, что игра претендует на моделирование реальных команд и соответственно реальных игроков Национальной Хоккейной Лиги).

Впрочем, как раз по части моделирования индивидуальных различий проблемы сохраняются - в особенности схож стиль всех нападающих. С этим стилем сохраняются и другие недоработки - он не зависит не только от команды, но и от ситуации в матче: игроки с равным энтузиазмом рвутся вперед и когда это жизненно необходимо (противник ведет в счете, а до конца игры остаются считанные минуты), и когда, напротив, выгоднее было бы потянуть время и попридержать шайбу.

В то же время, хотя по части стратегии и тактики еще не все гладко, улучшения есть - игроки уже не кидаются всей кучей на шайбу, а стараются действовать каждый на своем месте. Эти места, кстати, вы можете определять им на предматчевом брифинге. Защитники не только лучше отбивают броски, но и более эффективно блокируют пытающихся прорваться нападающих. Острее стала борьба за шайбу у бортика - вы не раз сможете наблюдать там настоящую свалку, как в реальных матчах. Это связано, в том числе, с улучшением физической модели. Шайба теперь ведет себя более реалистично, совсем не обязательно скользит по прямой, а может, к примеру, подскакивать или даже залетать в ворота над головой вратаря. Разработчики обещают игроку «полный контроль над клюшкой и шайбой» и больший набор хоккейных приемов.



Экономическая составляющая игры остается в зачаточном состоянии по причине отсутствия финансовой модели. Разработчики оправдывают это тем, что в современном американском хоккее имеются серьезные разногласия на сей счет, и единые правила попросту не выработаны.

Для поклонников аркадного стиля добавлена такая штука, как GameBreaker mode. Заброшенные шайбы, удачно проведенные приемы и т.п. добавляют вам некие очки, которые, когда их накапливается достаточно много, позволяют в этот самый GameBreaker mode перейти. По-русски говоря, это попросту режим замедления времени, в котором обводить противника значительно легче. Поклонники реализма могут, разумеется, эту фичу опционально отключить.

Помимо добавлений, будут в игре и убавления - в частности, исчезнут некоторые настройки. Вероятно, авторы посчитали, что поведение хоккеистов должно больше зависеть от реальных прототипов и меньше - от прихоти пользователя. В то же время можно будет конструировать своих собственных игроков.

Существенно поменялся интерфейс, приобретя более привычную (и соответственно удобную) для пользователей PC форму. Особенно это заметно в многопользовательском режиме.

Естественно, улучшения затронули и графику, которая смотрится весьма неплохо, включая как эффекты типа отражения во льду, так и многообразие фаз анимации. Правда, требования к железу будут не самые низкие - Pentium III/800 МГц. Нам обещают также реалистичные звуковые эффекты, от звука скольжения шайбы по льду до криков трибун (которые, между прочим, различают, за кого они болеют и какая из команд выигрывает). Комментаторы Jim Hughson и Don Taylo будут вставлять свои не лишенные остроумия реплики.

В общем, хотя разработчикам есть еще над чем поразмыслить, уже не вызывает сомнений, что новая игра еще совершеннее, чем NHL 2002, которая, как и все предыдущие игры серии, была вовсе не обделена вниманием поклонников ледовых побоищ.

YuN



Доброе утро, Вьетнам!

Platoon

Компания Monte Cristo, прославившаяся на ниве экономических симуляторов, решилась взяться за события вьетнамской войны, причем разработчики заручились официальной лицензией на известнейший фильм Оливера Стоуна—«Взвод» («Platoon»).

Наша справка: Digital Reality. Издатель: Monte Cristo. Лицензия: НД/Медиа 2000. Жанр игры: RTS. Дата выхода: 29-11-2002.

По жанру это будет не action, как вы могли бы подумать, а real-time стратегия. Вы выступаете в роли Мартина Лайонсдэйла (Martin Lionsdale), получившего от правительства США самый оригинальный свадебный подарок: сразу же после свадьбы его забрали в армию и отправили во Вьетнам. Там его ожидает кампания из 15 миссий, растянувшаяся на три года войны (с конца 1965 по 1968); по ходу дела он дослужится до лейтенанта (чем, собственно, и объясняется его столь длительное пребывание в армии) и получит под свое командование взвод из 30 солдат Первого десантного дивизиона (среди которых, как положено, бойцы разных специализаций—обычные стрелки, снайперы, разведчики, пулеметчики, гранатометчики, инженеры (саперы), коммандо и т.д.)



Разработчики уделили большое внимание исторической достоверности кампании, используя реальные документы американской армии и воспроизводя наиболее трагические моменты вьетнамской войны—операцию «Сверкающий штык», кампанию Плейку, операцию «Першинг» и другие; бойцы используют реальную тактику того периода, а также реальное оружие (M72, M14, минометы...) и боевую технику (бронетранспортер M113, танк M48 Patton, вертолеты поддержки). Разработчики обещают, что вникнуть в премудрости тактики поможет удобный turorial.

По ходу боевых действий солдаты набираются опыта и могут получать повышения. Но их эффективность зависит не только от этого, а также от боевого духа, окружающей среды (бой в трудно проходимых джунглях—то еще удовольствие, а если еще туман или муссонные дожди...) и рельефа местности.

Несмотря на то что перед нами RTS, а не RPG, в игре достаточно высок элемент персоналий—Лайонсдэйл и еще несколько главных героев предстают не как безликие машины для убийства, а как люди со своими чувствами, взаимоотношениями, биографиями и личными качествами.

В игре превосходная графика: реалистичная растительность (что немаловажно для игры, действие которой происходит в джунглях), плавный рельеф, высокодетализированные объекты, динамические погодные эффекты (туманы, дожди, муссоны...), миссии в разное время суток, световые эффекты (динамические тени, отражения и блики на воде, стекле и металле), огонь и дым, 400 фаз анимации персонажей...—в общем, любо-дорого посмотреть даже на статичные скриншоты. Музыкальное сопровождение к игре писал лауреат премии BAFTA Tamas Kreiner.

Выход игры намечен на конец этого года.

YuN

Джунгли зовут!

Vietcong

Чешские разработчики игр уже отметились на мировом рынке несколькими хитами в жанре action—такими, как Hidden and Dangerous, Operation Flashpoint и, конечно же, недавняя Mafia. И вот теперь еще одна чешская фирма, Pterodon Studios (создатели Flying Heroes), делает серьезную заявку в этом жанре.

Наша справка: Разработчик: Illusion Softworks. Издатель: GOD Games. Жанр игры: FPS. Дата выхода: 15-12-2002.

Игра, как нетрудно догадаться по названию, возвращает нас к временам вьетнамской войны (если быть точным, то в 1967 год). Причем отнюдь не на стороне Вьетнама, а, напротив, на стороне американской армии. А конкретно, вам предстоит влезть в шкуру Стива Р. Хокинса (Steve R. Hawkins), командира команды А-112, входящей в состав Пятой группы специальных сил и дислоцированной на базе близ камбоджийской границы, на холме Nui Pek в провинции Pleiku.

Вас ожидает кампания из двадцати миссий, в ходе которых вам предстоит защищать базу от атак противника, контратаковать, разыскивать и уничтожать лагеря партизан, сражаться в вырытых ими туннелях, руинах древних храмов, непроходимых джунглях и на залитых водой рисовых полях—в общем, выполнять всю ту трудную и опасную работу, которая свалилась на американских парней во Вьетнаме. Помогать вам в этом будут пятеро ваших подчиненных—оператор P.J. Defort, медик J. Crocker, пулеметчик C.J. Hornster, инженер (вероятно, в смысле «сапер») T. Bronson и следопыт из местных Le Duy Nhut. Поскольку все они известны по именам, очевидно, подкрепления ожидать не приходится, и своих людей надо будет беречь на протяжении всей кампании... Как и во многих играх, вы не управляете подчиненными напрямую, а лишь отдаете базовые команды, что, естественно, требует достойного AI.





Естественно, даже самым хорошим бойцам необходимо и хорошее вооружение. Разработчики пока не уточняют конкретные названия, но заверяют, что реальное оружие, применявшееся в той войне, будет смоделировано с высокой точностью. В вашем распоряжении будут, в частности, пистолеты, дробовики, винтовки, автоматы и пулеметы разного калибра; не обойдется и без ножей, позволяющих бесшумно снять часовых. Кроме того, к вашим услугам будет различная боевая техника—вертолеты (без которых обходилась редко какая американская операция во Вьетнаме), джипы, военные грузовики и быстроходные катера; правда, рулить всем этим вы не сможете, зато сможете стрелять на ходу из турельных пулеметов.

В игре качественная и детализированная графика (хотя, на мой взгляд, излишне темная, понимаю, что в джунглях темно, но не перебрать бы с реализмом), причем нам обещают высокую интерактивность с возможностью уничтожать любые объекты, хорошую физическую модель (включая адекватно обрабатываемые ранения) и реалистичную анимацию персонажей. Естественно, как и во всяком современном FPS, во Vietcong будет многопользовательский режим (и здесь будет возможность сыграть и за самих вьетконговцев).

Выход игры намечен на последний квартал этого года.

YuN

КИНО

вин дизель думает о сиквеле «трех иксов»

Вин Дизель, в данный момент разъезжающий по Австралии с рекламой «Трех иксов», вовсю рассуждает о второй части этой картины. «Когда я в очередной раз посмотрел ее в Сиднее, я подумал:—Господи, не могу дождаться начала съемок сиквела!—Я вернулся в отель и начал играться с новыми идеями и разными ситуациями, в которые мог бы попасть Ксандер (главный герой фильма)»,—сказал Вин. Вину вообще везет на разного рода «сериалы»—сначала в их список попали «Хроники Риддика», первой частью которого стала «Черная дыра», теперь «Три икса»... Что дальше?

сиквел к «большой греческой свадьбе»

Готовится к съемкам сиквел к «Большой греческой свадьбе»—одному из самых успешных в прокате фильмов 2002 года, который собрал уже более 100 млн. долларов при бюджете в 5 млн. Продолжение расскажет, как следовало догадаться, о медовом месяце двух главных героев и, будем надеяться, не повторит печальную судьбу «Ведьмы из Блэр-2», которая не только не смогла повторить кассовый успех своей предшественницы, но и чуть было вообще не провалилась.

new line cinema изучает историю насилия

Кинокомпания New Line Cinema приобрела права на «Историю насилия»—первую книгу их серии Paradox Graphic Mystery, совместно изданную Paradox Press и DC Comics. Второй книгой, между прочим, была «Дорога к смерти», в экранизации которой снялся Том Хэнкс. Что же касается «Истории насилия», то ее сюжет тоже довольно необычен—отец самого заурядного семейства совершает убийство в целях самозащиты, и благодаря пристальному вниманию общественности к этому инциденту на поверхность начинают всплывать некоторые не слишком приятные подробности его прежней жизни. Оригинальную книгу (если это, конечно, был не комикс) написал Джон Вагнер (создатель комиксов о «Судье Дредде»), а проиллюстрировал довольно известный художник Винсент Локи. А вот насчет фильма, увы, практически ничего не известно—ни режиссера, ни автора сценарий, ни приглашенных актеров.

ИГРЫ

the gladiators—15 октября

Arxel Tribe объявила официальную дату релиза трехмерной RTS под названием The Gladiators от студии Eugene Systems. Релиз The Gladiators состоится 15 октября, а после выхода игры на ее официальном сайте будут постоянно появляться обновления в виде новых карт для мультиплейера, причем первые две из них можно будет скачать уже 30 ноября.

анонсирован drift: the second stone age

Компания Brightstar Entertainment анонсировала боевой космический симулятор под названием Drift: The Second Stone Age. Разработкой этой игры занимается Redward Studios, а что касается самой Drift, то она будет содержать около 30 одиночных миссий, 4 кампании, порядка 60 различных космических кораблей и более 60 часов игрового процесса.

базы в galactic civilizations

Компания Stardock Systems объявила, что в очередную, вторую бета-версию глобальной космической стратегии Galactic Civilizations были имплементированы Звездные Базы (Starbases), и вскоре игроки смогут насладиться ими по полной программе. На официальном сайте игры (www.galciv.com) популярно объяснено, для чего нужны эти Базы, и с чем их едят, а также что нужно создать и исследовать для возможности их постройки.

«акелла» издаст chessmaster 9000

Российская компания «Акелла» подписала договор с компанией Ubi Soft Entertainment об издании на территории России, СНГ и стран Балтии шахматного симулятора Chessmaster 9000, благополучно вышедшего пару недель назад в остальном мире. С помощью этой игры можно как основательно размять мозги, так и научиться более или менее прилично играть в шахматы (уж, по крайней мере, не забывать, как ходит конь). Ко всему прочему, в Chessmaster 9000 имеется уйма исторических партий, которые можно просмотреть и поучиться у величайших гроссмейстеров мира. Релиз локализованной версии Chessmaster 9000 запланирован на эту осень, а в ближайшее время откроется официальный сайт.

Строго от 18-ти

Pornstar 3D: Hail to the Beef

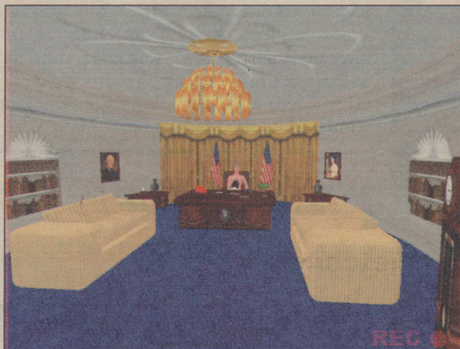
Название эротической (если не сказать больше) игрушки от компании с говорящим названием «Caligula Games» недвусмысленно дает понять, что то, о чем вы в данный момент читаете, принадлежит к жанру «virtual 3D sex». Время от времени на свет выползают подобные развлечения, идущие под грифом «Строго от 18 лет». Главных героев разработчикам не пришлось долго выискивать, благо Америка еще не до конца забыла «сладкую парочку» из заокеанского Белого Дома. Сколько про них уже анекдотов придумано, статей написано, даже порнофильмов снято, а народ все никак не угомонится.

__Наша справка:__ Разработчик: Caligula Games. Издатель: Caligula Games. Жанр игры: Erotic. Дата выхода: 03-09-2002. Требования: P2-350, 64MB RAM, 16MB 3D Card. Рейтинг: 6,5

Итак, пред нами—животрепещущая картина грехопадения человека, похожего на бывшего президента Соединенных Штатов, и женщины, похожей на бывшую стажерку Белого Дома Монику Левински, состоящая из трех сцен-эпизодов.

В первой сцене, которую предваряют сальные титры в духе «Star Wars», джентльмен, похожий на президента, доводит до кондиции даму, похожую на стажерку, лежащую задрав кверху ноги на столе на борту президентского самолета при помощи обыкновенной сигары. Скорость «процесса» можно регулировать, дабы мадам оставалась довольной. Второй эпизод происходит в овальном кабинете Белого Дома и демонстрирует нам президента, сидящего в кресле, а соучастницу под столом, активно занимающуюся своим обычным делом. Здесь уже ничего особо контролировать не нужно, все завершится довольно быстро. Третий акт перенесли в спальню. Она стоит, облокотившись на кровать, он пристроился сзади. Задача чуточку усложняется, нужно не дать ему совершить «happy end» раньше своей подруги.

Во всех эпизодах вы можете вертеть камеру на все 360 градусов, приближать и удалять изображение, менять положение камеры и соответственно управлять скоростью совершаемых действий. Надо заметить, что схожесть со своими прототипами определяется лишь тем, что Монику нарядили в чулочки и синий берет, а на Билле и того меньше, одни лишь белые носки с цветными полосками.



Компрометирующего платья нигде поблизости заметно не было. Озвучка осуществлена в лучших традициях порнофильмов третьего эшелона, причем слышно только женские всхлипы на фоне неспешной закадровой мелодии. Забавно, сцена уже закончилась, а она все продолжает вопить и просить «harder» и «harder»...

Качество картинки можете оценить на прилагаемых скриншотах. Разрешение можно выставить от 640x480 вплоть до 1280x1024. Правда, понятное дело, что ничего чересчур жесткого вы здесь не увидите, поскольку сайт посещают не только те, кому «от 18 и выше», как при запуске игры предупреждают разработчики. Ну а настоящие ценители виртуального секса могут посетить официальный сайт игры и посмотреть на более откровенные снимки любовных утех сильных мир сего.

В общем, кому-то этот виртуальный сексодром может показаться комичным и зажигательным, кому-то недостойным и вульгарным, в любом случае, пока эта тема волнует всех живущих на Земле, такие игры будут пользоваться спросом.

IGROK

Поклонникам Hentai...

Water Closet

Очень странно, когда одна и та же компания выпускает средние, очень хорошие и откровенно слабые продукты. В данном случае речь пойдет об очередной разработке неутомимой студии Peach Princess. Их игра Water Closet ужасает плоскостью сюжета, скудностью идей и анимацией персонажей. Кроме того, для упрощения производства, в большинстве помещений в качестве заднего фона используются сильно размытые фотографии.

__Наша справка:__ Разработчик: Peach Princess. Издатель: Peach Princess. Жанр игры: Erotic. Дата выхода: 11-09-2002. Требования: P-200, 32MB RAM, 2MB Video. Рейтинг: 4,5

Всего в игре пять героинь, каждая из которых отличается своей собственной историей, полной комплексов и переживаний. Одна мечтает быть закованной в кандалы, другая всеми способами пытается обнажиться на публике, третья страдает от врожденного садизма, четвертая и пятая вытворяют нечто совсем невероятное. Естественно, что в зависимости от выбора персонажа меняется и основной сюжет. Так как игра линейна, а в ней, как и во всех продуктах Peach Princess есть компрессия времени, проходится это произведение относительно быстро. Абсолютная линейность усиливается тем фактом, что критических точек ветвления сюжета на одну девушку не более двух-трех, что несколько снижает интерес к игре после открытия всех изображений.





Стилистика выполнения и реализация не вызывают особого восторга из-за глупых и слишком наивных монологов, а также простенькой, лишенной фантазии и чувства меры анимации. Что касается звукового сопровождения, то здесь он тоже не на высоте. Плохие японские актеры и приставочный звук редких мелодий.

Впрочем, Water Closet, несмотря на откровенную слабость, далеко не самый худший представитель своего жанра. Если вы большой поклонник Hentai и основной вашей целью являются сборы урожаев картинок, то смело берите Water Closet—этого добра здесь предостаточно. Всем остальным рекомендовано воздержаться.

Zerg

ИГРЫ

nintendo согласна расстаться с rare

Довольно необычно отреагировала компания Nintendo на заявления Microsoft о покупке Rare. Вместо того чтобы громко выражать свое недовольство этим фактом, представитель Nintendo Ясухиро Минагава заявил, что компания может вообще продать все свои акции Microsoft, если сделка действительно будет иметь место. «Дело в том,—уточнил Минагава,—что в последнее время Rare сделала для нас очень мало игр. Так что потеря этой студии практически никак не повлияет на положение Nintendo в игровом бизнесе». Разумеется, подобные заявления очень похожи на «хорошую мину при плохой игре», но даже в этом случае выдержке Nintendo остается лишь аплодировать.

gta: vice city побьет все рекорды

Пит Ройтмэйр, представитель Electronics Boutique Holdings Corp. (одного из крупнейших поставщиков видеоигр), считает, что Grand Theft Auto: Vice City запросто обскачет по продажам Super Mario Sunshine—игру, которая на данный момент является лидером 2002 года. «Мы ожидаем, что Vice City станет самой крупной игрой года,—утверждает Пит.—И найти в магазинах ее будет очень трудно, если, конечно, не сделать предварительный заказ». Ожидается также, что Vice City продастся на четверть лучше своей предшественницы, Grand Theft Auto 3, с чем Take Two и Rockstar можно только поздравить.

юноша арестован за игру в тетрис

23-летний Фэйз Чопдэт был арестован 10 сентября за злоупотребление игрой в тетрис, причем дело происходило отнюдь не в Греции. Дело в том, что молодой человек путешествовал из Египта в Манчестер на борту самолета, где, как известно, запрещено использовать мобильники из-за возможности нарушения работы управляющих систем. Фэйзу было сделано несколько предупреждений на этот счет, которые юноша предпочел проигнорировать. Теперь ему светит 4 месяца тюрьмы, хотя адвокат настаивает на освобождении из-под стражи по причине того, что за молодым человеком ранее не числилось правонарушений, да и вообще «он был сильно увлечен игрой, а после ареста впал в состоянии депрессии».

Инфляция любви

Snow Drop

Любовные симуляторы—одно из самых популярных развлечений в Японии. Нехватка свободного времени, легкая застенчивость, излишняя антисоциальность и врожденный трудоголизм не оставляют достаточно времени для живого общения. На помощь изголодавшимся по эротическим переживаниям японцам и японкам, приходит научно-технический прогресс в лице индустрии местных видеоигр.

Наша справка: Разработчик: Peach Princess. Издатель: Peach Princess. Жанр игры: Erotic. Дата выхода: 09-09-2002. Требования: P-200, 32MB RAM, 2MB Video. Рейтинг: 6,5



Любовные симуляторы, обычно похожие друг на друга, отличаются качеством изображения и глубиной психологической атмосферы. Очередное творение многостаночников из Peach Princess можно отнести к классу легких продуктов для младшей школьной аудитории.

Молодой человек в компании своей сестры и нескольких сексуально раскрепощенных подруг отправляется на заснеженный курорт, где в течение ближайших 5 дней он должен, как выражаются Бивес и Батт-хед, «score» с кем-нибудь (или со всеми) из подруг. Пять дней длятся недолго, поэтому шансов у главного героя не так уж и много. Более того, спустя некоторый промежуток времени, его начинает преследовать призрак старого дома....

Как и в большинстве игр этого класса, в Snow Drop необходимо следить за ветвью диалога. И если одна из героинь между делом говорит, что собирается на экстремальную трассу, то в завершение разговора следует отправляться именно туда. Во многом от последовательности подобных шагов и зависит исход игрового процесса, а также количество откровенных сцен, которых в играх всегда много. Для любителей растягивать удовольствие, по завершении игры все откровенные сцены и изображения складируются в отдельный раздел, где их можно спокойно посмотреть. Чтобы открыть все сцены и картинки, придется пройти всю игру не один раз, так как точек ветвления сюжета и критических диалогов я насчитал более полусотни.

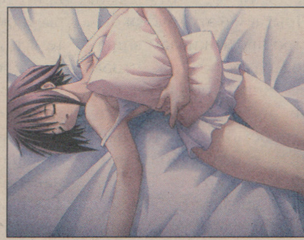
Так же как и в случае с Critical Point все от той же компании Peach Princess, Snow Drop позволяет проматывать основные диалоги вплоть до критической точки выбора, но в данном случае эта возможность скорее мешает, чем помогает достижению конечной цели игры. Возможность погружения в сценарий растягивает время игры, заставляя возвращаться к Snow Drop вновь и вновь.

Snow Drop отличается очень качественной и хорошо нарисованной графикой. Персонажи приятно анимированы, обладают характерной индивидуальностью и полностью соответствуют канонам представленного жанра.

Звуковое сопровождение сохранено в оригинальном варианте, поэтому у вас появился шанс поглубже изучить язык и пообщаться на чистом японском.

Если вы решили попробовать свои силы в необычном жанре японского любовного симулятора с небольшим количеством эротических сцен, интересным сюжетом и гигантскими диалогами, то Snow Drop самый подходящий для этого выбор. Впрочем, что еще можно сказать про хорошо продуманный, местами забавный продукт, который я искреннее рекомендую.

Zerg



Был отважный капитан...

Critical Point

Техника японской анимации все еще остается диковинкой для среднего европейца. Все эти глаза-блюдца, смятые в трубочку рты и фривольные персонажи, больше напоминающие юных школьниц, чем зрелых женщин, вызывают чувство легкого шока и недоумения. В Японии подобные изображения связаны с определенными культурными традициями, ограничениями на демонстрацию обнаженной натуры и, как это ни странно, огромным влиянием наивной продукции Уолта Диснея. Невинные и развращенные в одном флаконе.

Наша справка: Разработчик: Peach Princess. Издатель: Peach Princess. Жанр игры: Erotic. Дата выхода: 16-09-2002. Требования: P-133, 16MB RAM, SVGA. Рейтинг: 5,5



Впрочем, уклон в психологию и социальные исследования—это явно не цель моей диссертации, так что вернемся к героине нашего повествования. Critical Point—это представитель очень популярного жанра Hentai (извращение—яп.), выполненный без особых изысков в упрощенной стилистике «Живой Книги» для взрослых.

Игра начинается с Третьей Мировой войны. Земля разрушена, миру грозит опасность, а вы в роли отважного капитана пытаетесь разобраться со странными исчезновениями женщин на базе около кратера Луны. Банально? А что вы хотели от эротического триллера! Дальнейшее развитие сюжета можно предсказать с легкостью: любовь, ненависть, смерть и, естественно, море извращенного секса в обрамлении роботов, девиц с плетками и футуристического окружения.

В принципе, на этом можно было бы поставить жирную точку в этой истории, если бы не несколько интересных моментов. Во-первых, разработчики прекрасно понимают, что нужно потребителю подобной продукции и, видимо поэтому, игру необходимо проходить сотни раз для достижения конечной цели. Конечная цель заключается в открытии всех картинок фривольного содержания в отдельной фотогалерее. Прошли игру, поучаствовали в странных оргиях—отлично. Все увиденные картинки внесены в соответствующий раздел. Прошли заново—еще немного свежих экземпляров в коллекцию, и так до победного конца.

И, во-вторых, проходя игру по третьему или тридцатому разу вам необязательно прослушивать длинные и нудные диалоги. Все действие можно быстро промотать до критической точки выбора. Сделал выбор и снова перемотка. Вот такая любовь и интерактивность.

В остальном Critical Point, безусловно, на любителя—всё эти японские ужимки и вздохи, наивность, странные персонажи и уже упомянутая техника анимации. При этом стоит отметить, что Critical Point твердый середнячок в своем жанре. Возможно, кто-то будет счастлив пощекотать нервы в мире Critical Point, холодными осенними вечерами, но лично мне больше по душе благородная глубина Final Fantasy. Shitsurei!

Zerg

ИГРЫ

новый doomsday engine

Вышла новая версия движка Doomsday, на котором сделаны такие популярные в народе поделки, как jDoom, jHeretic и jHexen. Все их можно скачать с официального сайта Doomsday HQ (www.doomsdayhq.com)—разумеется, речь идет лишь об EXE-шниках и прочих «сопутствующих» файлах, поскольку WAD'ы придется брать из оригинальных игр. В числе нововведений Doomsday Engine числятся трехмерные модели монстров, игрока и оружия для jDoom, текстуры высокого разрешения для jHeretic и т.д. и т.п.

game boy advance с подсветкой

Наконец-то осознав, что другие компании зарабатывают деньги на том, что по праву принадлежит ей, Nintendo соизволила-таки разработать «заднюю подсветку» для Game Boy Advance, от отсутствия которой так страдало продвинутое население земного шара. По сведениям из надежных источников, компания намерена как продавать новые GBA с улучшенным экраном, так и модифицировать существующие приставки за скромную сумму, приблизительно равную 15 долларам. Также поговаривают, что Nintendo изо всех сил пытается увеличить время работы «подсвеченного GBA» от батареек с 9 до 12 часов (обычные консоли работают порядка 13 часов). Увы, дата появления нового GBA как в Японии, так и во всем остальном мире пока неизвестна—по крайней мере, представитель английского подразделения Nintendo заявил, что выходящий 27 сентября GBA Platinum окажется самой обычной приставкой, разве что с нестандартным окрасом корпуса.

украинская delenda

Украинская компания Frogwares объявила о начале работ над исторической изометрической RTS под названием Delenda. В игре будет 21 нация (римляне, кельты, египтяне и т.д.), 12 кампаний, 15 исторических битв и многое другое. Дата выхода этой подозрительно похожей по описанию на Age of Empires или «Казаков» игры пока что держится в секрете, но на ее официальном сайте (www.frogwares.com.ua/htm/en/games/delenda.htm) уже можно посмотреть несколько скриншотов и углубиться в детали.

ИГРЫ

сайт «проклятия мумии»

Открылся официальный веб-сайт квеста Sherlock Holmes & the Curse of the Mummy (www.frogwares.com.ua/sherlock), разработкой которой занималась украинская студия Frogwares. На этой страничке можно посмотреть несколько скриншотов и небольшой видеоролик, а также поподробнее узнать об особенностях, сюжете и персонажах игры. Игра уже завершена и очень скоро поступит в продажу.

новая игра от tecmo

Весьма настойчивые слухи утверждают, что компания Tecmo, ответственная за сериал Dead or Alive, намерена продемонстрировать на выставке Tokyo Game Show 2002 новую игру под названием Breaker с онлайновыми возможностями. Эта разработка будет предназначена исключительно для владельцев PlayStation 2, а по сути окажется классическим beat'em up в футуристическом окружении с возможностью выбора одного из множества персонажей на каждом этапе. Очень странно, кстати, что в названии никоим образом не присутствуют Dead or Alive или Ninja Gaiden.

нашествие игр по лицензии teenage mutant ninja turtles

Держательница лицензии на все виды развлечений по мотивам мультсериала Teenage Mutant Ninja Turtles компания Mirage Licensing выдала (за определенную, разумеется, сумму) Konami эксклюзивное право на разработку и издание игр о похождениях знаменитой четверки Ниндзя-черепашек. Надо заметить, что Konami и раньше увлекалась играми по мотивам этого сериала, выпустив около 10 наименований и заработав на этом более 250 млн. долларов, так что новая волна видеоразвлечений должна принести в копилку компании еще больше денег. Первая игра по мотивам Teenage Mutant Ninja Turtles должна появиться на Рождество 2003 года, а с 14 сентября по одному из американских телеканалов начинается показ нового сезона телесериала. Представители Konami утверждают, что в зависимости от его популярности в США сериал могут «завести» и в другие страны, что автоматически означает расширение издательских полномочий Konami на весь остальной мир.

КОДЫ

warcraft III: reign of chaos

Во время игры нажмите [Enter] и введите один из перечисленных кодов, затем снова нажмите [Enter]:
thereisnospoon - Неограниченное колличество маны
whosyourdaddy - Невидимость
strengthandhonor - Продолжать играть после поражения или победы (Кампания)
warpten - Быстрое строительство
keyseroze - Добавить 500 золота
iocainepowder - Быстрая смерть
leafittome - Добавить 500 леса
pointbreak - Еда
thedudeabides - Охлаждение
itvexesme - Нет победы
whoisjohngalt - Исследование
synergy - Дерево технологий разблокировано
sharpandshiny - Апгрейды
riseandshine - Выставить время на утро
lightsout - Выставить время на вечер
daylightsavings (час) - Выставить время дня на (час)
daylightsavings - Вкл/выкл перемещение солнечного света
motherland (раса) (уровень) - Выбор уровня
little boy - получить красного убийцу
give more please - получить золото и деревья
deathcar - получить танк
little rabbit - получить кролика-убийцу

hooligans: storm over europe

Во время игры удерживайте [Ctrl] и вводите любой из приведённых ниже кодов:
broodjekroket - Добавить денег
frikandel - Добавить лидера и команду
frietjewaterfiets - Добавляет двух лидеров и команду
bereklauw - Get Out of Uncongnuits
hamburger - ???
mexicanosate - Накачаться наркотиками
vlammetjes - Убить выбранного юнита
shaslick - Получить оружие 3-го уровня
kaassoufle - Переместиться к курсору мышки
patatmet - ???
frietspeciaal - ???
frietjeoorlogmetuitjes - ???
stamppot - Выиграть уровень
boerenkoolmetworst - Проиграть уровень

hitman 2: silent assassin

Сделайте резервную копию файла перед тем, как перейти к его редактированию. Используйте блокнот (notepad) или текстовый редактор для редактирования файла «hitman2.ini». В конце файла добавьте «enableconsole 1» (без кавычек). Теперь запустите игру и во время игры нажмите [~], чтобы вызвать консоль и вводите следующие коды:
infammo - Неограниченные боеприпасы
invisible 1 - Невидимость
god 1 - Неуязвимость
giveall - Всё оружие

Jedi Knight II: Jedi Outcast.

Продолжим поиски гангстера. Уровень прыжка возрос на единицу - теперь Кайл может прыгать вчетверо выше «нормы». На движущемся конвейере пробейте решетку слева и прыгайте в комнату. Выходим в цех, где полным ходом идет переработка отходов.

***Наша справка:** Разработчик: Raven Software. Издатель: LucasArts. Жанр игры: FPS. Дата выхода: 25-03-2002. Требования: P2-300, 64MB RAM, 16MB 3D Card. Рейтинг: 8,0*

**Продолжение.
Начало в №34(41)**



Nar Shaddaa - Reelo's Hideout

Справа есть несколько дверей, но нам сейчас не обязательно в них идти, хотя если вы перестреляете там всех врагов, то облегчите себе путь в дальнейшем. Идите налево и увидите нечто вроде вытяжки. Мы видели такие и раньше, но под этой нет тележки с отходами. Прыгаем в эту трубу и быстро проскакиваем в проход напротив, так, чтобы не попасть под пресс (если нужно, используйте скорость). Теперь выходите в зал с большими ящиками.

Нам предстоит бить все рекорды по прыжкам в высоту. Цель - уступ наверх, как до него добраться вы и сами разберетесь - ничего сложного в этом нет. Пройдите через коридор, затем по мосту и далее до стоящей тележки - выдвиньте ее, используя силу. Теперь идем обратно в цех. Проходим в двери справа от того места, где мы начали уровень - туда мы не пошли раньше. Во второй комнате найдите ящик в левом углу и оттолкните его, открыв проход. Дойдите до конвейера и прыгните на левый уступ. Устраните снайпера, нажмите кнопку и проходите в открывшуюся дверь. Идите по коридорам, убивая всех, кто встал у вас на пути - в итоге выйдите на мостики над главным цехом. Прежде чем идти туда, посмотрите направо (в конце коридора) и лезьте в вентиляцию. Через решетку выстрелите по взрывоопасному ящику, после чего спускайтесь вниз. Идите через разрушенную стену и попадете в элегантную тюрьму, в одной из камер которой встретите... Лэндо Карлисиана! По большooому секрету он скажет вам пароль доступа. Оставьте Лэндо сидеть в камере, а сами идите на второй уровень главного цеха. Проходите по мостам к лифту и заходите в комнату. Подойдите к двери с люком в полу, и Кайл скажет пароль, после чего можно идти дальше. Впереди вас ждет коридор с пушками под потолком, пройдите через него и выходите в коридор со снайперами. То, что осталось от Кайла после всего этого, должно нажать кнопку за стеклом и выйти на большую арену. Поговорите с Рило и приготовьтесь к очень серьезному бою. Отстрелите все пушки под потолком (все время перемещайтесь) и доставайте меч - толпы врагов выбегут к вам навстречу. Разделавшись с ними, идите наверх в кабинет Рило. Там нажмите кнопку - мы освободили Лэндо - и найдите еще одну кнопку под столом. Теперь вставайте в центр арены и ждите - спуститесь вниз. В тюрьме бегите за Лэндо до лифта. Поднимайтесь вверх.



Nar Shaddaa - Starport

Задача - найти корабль Лэндо. Ваш уровень скорости возрос на единицу. Идем вперед, избавляемся от трехглазого существа и доходим до пульта управления. Оставив Лэндо у компьютера, спускайтесь на лифте и двигайтесь к началу этапа. Перебейте врагов, после чего проходите в открытую ими дверь. Обойдите очередную бездонную пасть и пройдите к туннелю в стене. Включите очки ночного видения и справа перескочите ящики, после чего выходите на свет. Очистив улицу от преступных элементов, двигайтесь налево к стеклянной галерее. Идем дальше, сворачиваем направо и выходим на мосты. Идите направо и увидите пушку, которая обстреливает Лэндо - уничтожьте ее. Теперь обойдите пушку слева и прыгните на то место, где она была. Пролезаем в комнату и бежим по коридору к строению напротив. Нажмите кнопку и через стекло выпрыгивайте наружу, на мосты. Идем налево и прямо. В ангаре защищайте Лэндо и сами проходите в корабль, отбиваясь от врагов. Нам нужно приготовить корабль к полету, то есть заправить его топливом (какие там реакторы... - керосин, керосин!). Идите направо и оттолкните ящик, прыгайте в решетку под ним. Пройдя до конца, увидите «бензоколонку» - нажмите на ней четыре кнопки, а потом - еще одну, в стороне. Идите обратно в ангар, но теперь к левой стене. Найдите решетку, прыгайте в нее и повторите все еще раз. Идите на улицу и, походив вокруг, найдите здание с трубами. Прыгайте на эти трубы и пройдите к пульту управления. Нажимая кнопки, подберите пароль, после чего бегите на корабль Лэндо. При взлете нас попытается остановить Рило Барук. Слева есть пульт управления бортовой пушкой - воспользуйтесь им и снесите сине-зеленому мафиози голову.

Bespin - Cloud City - Underside

Нам предстоит побывать в таком знакомом Беспине - заоблачном городе, оккупированном армией покойного Рило. Главная цель сейчас - проникнуть в город с нижних уровней, куда нас высадил Лэндо, и найти его (Лэндо) астродроида. После темного и неприятного предыдущего уровня, Беспин будет просто раем. По-моему, это лучший этап во всей игре.

У Кайла появились новые возможности: лечение и Mind Trick, а Push и Pull выросли до второго уровня. Вы окажетесь на самом нижнем уровне города, идите по парапету до первой решетки и пробейте ее. Осторожно, не подходите близко - внутри действует поршень и вас может просто сдуть. Подождите, пока поршень опустится, прыгайте на него и на этом «лифте» поднимайтесь наверх. Прыгайте на площадку, избавьтесь от врагов и проходите в дверь. Внутри найдите пульт управления, подвиньте оператора и, посмотрев по сторонам, нажмите кнопку. В зале есть камера, куда периодически врываются потоки огня. Нажав кнопку, мы открыли дверь в эту камеру, но очень скоро она закроется - нам нужно успеть проскочить в нее (включите скорость) и выйти через противоположную дверь. Понятно, что огня в камере в момент нашего в ней появления быть не должно. Теперь поднимаемся на лифте. В этом странном месте есть несколько уровней с поднимающимися лифтами - когда они останавливаются, появляется силовое поле, по которому можно бегать. Нам наверх. Выходите через дверь наверху и отстреливайте монстров. Справа найдите решетку и через нее идите по туннелю до еще одного странного механизма.

Здесь наверх поднимаются потоки воздуха - прыгайте на них и Кайл полетит. Таким хитрым способом нам предстоит достигнуть вершины. Учтите, что на платформах вас ждут враги, которых лучше всего сбрасывать вниз, используя Силу. Наверху Кайл глубокомысленно произнесет фразу о том, что он чувствует возмущение в Силе и тут же к нам выйдет причина этого возмущения. Вот оно - первое появление ситха, такие вам еще много раз встретятся (Десан к этому времени уже начал их серийное производство). Силу против темного джедая использовать почти бесполезно, поэтому включите скорость и поразите его мечом (единственный совет при битве со всеми воинами Силы независимо от их уровня - включите скорость и постоянно маневрируйте, стараясь ударить противника в спину или в бок). Перепрыгивайте на платформу напротив и входите в дверь. Узнаете это место? Идите направо, в дверь, и найдите дроида Лэндо, потом выпустите его. Теперь следуем за ним и садимся на лифт.

Bespin - Cloud City - Streets

Слева над вами есть небольшая комната - прыгните туда, заберите оружие странного существа и нажмите кнопку. Это приведет в действие лифт, на котором ехал астродроид. Следуйте за роботом и проходите в открытую им дверь. У вас появился Force Grip, теперь вы можете легко избавляться от одиночных врагов.

Кайлу предстоит пройти по заминированному мосту, избегая огня снайперов. Проблема в том, что за вами, как танк, едет дроид Лэндо, который должен остаться живым. Переключитесь на недавно приобретенное оружие, включите скорость и

Полное прохождение

в режиме альтернативного огня расстреливайте мины, затем очень быстро избавьтесь от обстреливающих вас врагов. Идем за астродроидом. В ангаре проходите через дверь, разбив замок, и идите дальше. Избавившись от ситха, проходите в очередную дверь, где вас встретит местный полицейский, который любезно предложит свою помощь.

На улице идите вперед, круша полчища врагов. Дойдите до турели и проходите к лифту. Наверху направляйтесь через коридор на улицу и идите по верхнему уровню до небольшого лифта. Спуститесь на нем и найдите другой лифт напротив. Наверху нажмите кнопку в комнате и идите обратно к открывшимся воротам. Проходите через них на живописную площадь с фонтаном, где вас встретят темные джедаи. Поднимаемся на лифте и идем к мосту, который, как обычно, заминирован. Пройдите по нему и прыгайте вниз. Проходим вперед и заходим в дверь. Приятная встреча: имперцы. Поднимитесь на лифте и заберите ключ у офицера, а затем откройте им дверь.

Bespin - Cloud City - Platform

У Катарна появилась новая способность - он теперь может метать молнии. К сожалению, на первом уровне, пользы от этого никакой, но все равно приятно.

Идем вперед, проходим в комнату за стеклом и движемся дальше. Дойдите до того места, где разветвляется коридор, и уничтожьте установленные на пол орудия. Проходите прямо в помещение с ящиками и двумя андроидами под лестницей. Поднявшись на верхний уровень, пройдите в дверь, заберите ключ у офицера и возвращайтесь. Теперь идите к лифту в коридоре и поднимитесь наверх (осторожно, мины). Там откройте ключом дверь и нажмите кнопку. Теперь вновь идите вниз зала, где был постамент в центре, и проходите в открывшуюся дверь в конце коридора.

Что ж, Десана мы не нашли (к счастью для Кайла), зато здесь его помощница, именно она убила Джен. Тэвион обрадует Катарна известием о том, что теперь местонахождение Долины Джедаев раскрыто и что сам Кайл вообще-то сделал все так, как хотел Десан.

Тэвион - это первый серьезный противник, встреченный вами в игре, поэтому приготовьтесь к трудному поединку. Не пытайтесь использовать против нее Силу (хотя можете поэкспериментировать с молнией) и постоянно перемещайтесь. Восстанавливая запасы силы, бегайте по площадке, держась подальше от противника. Когда морально будете готовы, включите скорость и, обойдя врага сзади, атакуйте. Рано или поздно вы с ней справитесь. Тэвион скажет Кайлу, что Джен жива и находится у Десана, а заодно и пояснит, как найти рептилию.

The Cairn Installation - Docking Platform

Появился «быстрый» стиль использования меча, кроме того, вырос на единицу навык метания. Выходите из помещения, где вы оказались, через правую дверь до большого ангара. Идите в дверь напротив, до того момента, когда в очередном зале на вас не свалится Люк Скайуокер. Скоро к вам прибежит толпа врагов, но теперь можно особо не напрягаться, а просто постоять в стороне - Люк все сделает за вас. После сражения Скайуокер пойдет искать Десана, а Кайл - Джен. Выходим из комнаты через дверь напротив и дойдите до двух кнопок, нажмите их, после этого идите в большой ангар, где мы были раньше. Поднимитесь на лифте наверх и проходите в комнату. Теперь нам нужно открыть ворота: слева в комнате активируйте правую консоль, а в правой части помещения нажмите кнопку. Увидев открывающиеся двери прыгайте в него и внизу проходите в дверь.

The Cairn Installation- Assembly Area

На единицу выросли способности Mind Trick и Force Grip. В зале перебейте всех и используйте Mind Trick на офицере за стеклом в комнате. Он откроет дверь - проходите туда. Поднимитесь на лифте справа и нажмите дверям, через которые он не пролезет, и с обратной стороны расстрелять беспомощную машину. Выходим через дверь справа. Спускайтесь по лестнице и идите по вентиляционному тоннелю.

The Cairn - Reactor

Способность лечения выросла до второго уровня и до максимума вырос уровень скорости. Используя



быстро (включите скорость) проходите в них, иначе они вновь закроются.

Внутри запрыгните на мостик с шаттла и через вентиляцию лезьте в туннель.

Кнопкой отключите силовое поле и прыгайте вниз. Идем вперед, по дороге вам встретятся другие помещения с полями и кнопками, Кайлу нужно пройти до конца к решетке под полем. Прыгаем в решетку и в комнате нажимаем две кнопки, откроется дверь, через которую и идите.

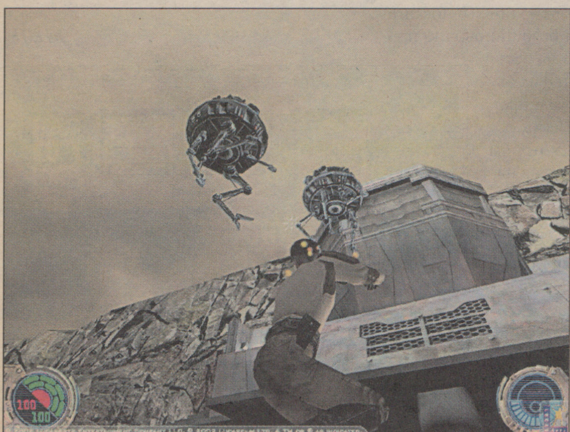
Теперь нам предстоит не слишком приятная процедура - по шахтам лифтов нам нужно выбраться отсюда. В зале найдите опущенную вниз платформу, прыгайте туда и через решетку запрыгивайте в тоннель. Идите к следующей шахте и ждите проезжающего мимо лифта. Прыгайте на крышу и по ходу движения найдите проход в стене - нам в него. Путешествуя по шахтам, мы, в конце концов, выйдем к лифту, у которого пробита крыша - кнопку, потом снова спускайтесь вниз и воспользуйтесь другим лифтом. Заберитесь на верх цилиндрического сооружения и прыгайте на мостики, а оттуда - в вентиляционную решетку. Взорвите четыре генератора и конструкция, которую вы видели, развалится. Идем вниз и через дыру в стене проходим на своеобразный склад. Прыгайте наверх и пройдите через дверь, идите через коридор.

В зале прыгайте по ящикам до входа в строение в центре и там поднимитесь наверх. Выходите через окна наружу, прыгайте на мостик и нажмите кнопку. Этим мы обезопасили пол - прыгаем вниз и выходим через ворота. Идите дальше, спуститесь на лифте вниз и выходите через зал в следующую комнату. Расстреляйте дроидов (меч их почти не берет) идите в дверь. Дойдите до конца и нажмите кнопку, затем идите обратно к лифту и спускайтесь на нем. Выходим обратно на склад и идем вперед.

Помните, как в конце второй миссии мы лихо отстреливали AT-ST с помощью турели? Теперь нам предстоит то же самое, только вот пушки уже не будет. В борьбе с «ходуном» можно просто отойти назад к двойным вышеупомянутую скорость, продвигайтесь вперед в тот момент, когда смертоносные лучи гаснут. Идите через лабиринт, пока не найдете тупик с тремя генераторами лучей, взорвите их и пролезьте через пролом в стене. Идите до зала с колонной посредине, нажмите там кнопку и возвращайтесь обратно к началу уровня. По пути смотрите наверх и найдите дыру в потолке - прыгайте туда.

Выходите в зал, где вращается огромная турбина. Проходя через секции слева или справа, дойдите до конца и найдите люк внизу, в полу комнат. Прыгните туда и выходите ко второй турбине. Идите по ней, перепрыгивая опасные участки, и идите в дверь. Выходите в большой зал и садитесь на движущуюся платформу справа. Потом быстро прыгайте на уступы на стене, так как в вас выстрелят из ракетницы. Доберитесь до конца и поднимитесь наверх на лифте. С помощью лифтов поднимайтесь на самый верх, где нажмите кнопку и спускайтесь вниз на недоступном ранее лифте. Заберите ключ офицера и поднимитесь наверх, к кнопкам, которые ранее нажали. Откройте ключом дверь и идите вперед.

Окончание на странице 18



КОДЫ

hardwar

В экране запуска игры зайдите в «Управление» (Controls) и затем в «Кнопки на джойстике» (Buttons on the joystick controller) (код работает только с джойстиком)

Выберите кнопку и измените её функцию на «God Hanger».

Когда эта кнопка будет нажата, вы мгновенно перенесётесь туда, где вы можете доукомплектовать оружие, программное обеспечение и увеличить ваши наличные до необходимой суммы.

Осторожно, вы будете на прицеле, как только продолжите игру.

ghost recon: desert siege

Во время игры нажмите [Enter] на цифровой клавиатуре, чтобы вызвать консоль, затем вводите любой из следующих кодов:

Superman - Режим Бога
TeamSuperman - Командный режим Бога
Shadow - Невидимость
TeamShadow - Невидимость команды
ammo - Неограниченная аммуниция
refill - Пополнить инвентарь
autowin - Выиграть миссию
chickenrun - Гранаты становятся цыплятами
god - Удар с небес
run - Бег
rock - Вражеские базы становятся вашими
extremepaintball - Режим пейнтбола

dark sun: shattered lands

Начните игру, используя в командной строке параметр «-K911»

Пример: C:\DS\DSUN -K911

Затем можете в процессе игры вводить следующие коды:

[M] - восполнить всю магию
[T] - поднять уровень
[Alt]+[F2] - увеличить силу атаки
[Alt]+[F4] - выучить все заклинания

dark sun II: wake of the ravager

Начните игру с параметром в командной строке «-k911»

Пример: C:\DS\dsun -k911

Примечение: параметр «-k911» работает только с исполняемым файлом dsun.exe

Нижеприведенные параметры ставятся после «-k911».

Пример: C:\DS\dsun -k911 -s -p -m -a

-a - без заставки
-m - без музыки
-p - начале игры у вас уже будут все психические спосбности
-s - в начале игры у вас уже будет вся магия

«Полезные» клавиши (используются во время игры):

alt+F2 - превращает простую команду в «команду богов»
alt+F4 - позволяет магам запомнить все заклинания
T - поднимает на единицу уровень всей команды
t - поднимает на единицу уровень одного из героев во время его хода в процессе битвы

обзор «азартные игры»

ИГРЫ

италия против «мафии»

Едва успев выйти в Италии, игра Mafia подверглась резкой критике со стороны одной антикриминальной группы. Ее представители обвиняют детище Illusion Softworks в пропаганде и воспевании насилия и преступности. Впрочем, на продажи игры эти укоры никакого влияния не оказывают - ранее ходили слухи, что Mafia вообще могут запретить по вполне понятным причинам, однако им было не суждено оправдаться.

дополнения к anarchy online

Компания Funcom решила отчитаться перед поклонниками многопользовательской ролевой игры Anarchy Online, объявив о том, что работы над официальным дополнением Shadowlands идут по плану, и игра попадет на полки магазинов в начале 2003 года. Также Funcom намерена выпустить для этой игры патч за номером 14.5, который, помимо исправления нескольких ошибок, будет содержать в себе 140 новых лагерей монстров со «специальными боссами» и кучей всякого добра, несколько лагерей с высокоразвитыми противниками и уникальными предметами, а также множество квестов, которые могут дать игроку NPC.

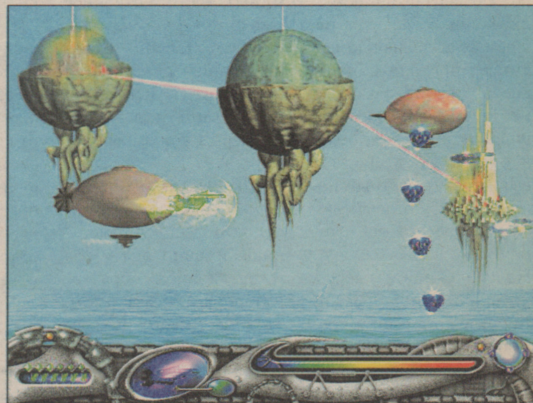
в онлайн-службе playstation 2 завелись читеры

Хотя онлайновая служба PlayStation 2 только начинает свою жизнь, в среде игроков уже появились самые настоящие читеры, которым, казалось бы, самое место на PC-просторах. Не имея возможности использовать всяческие читерские утилиты и прочий софт, эти люди находят самые забавные лазейки в онлайновых играх и отравляют своими фокусами жизнь другим игрокам. К примеру, самые хитрые фанаты Madden NFL 2003 могут отключить свой геймпад во время kick-off'а и таким образом поставить игру на паузу, а затем снова запустить ее - именно в тот момент, когда им этого захочется. А товарищи, играющие в стрелялку SOCOM по «допотопному» dial-up'у, серьезно замедляют эту игру, наполняя ее глюками и заставляя обычных (то есть работающих через быстрое соединение) игроков чувствовать себе ущербными. Разумеется, Sony будет бороться с этим явлением не покладая рук, хотя справедливости ради надо заметить - все дело, в первую очередь, в самих играх.

Романтическое путешествие по космосу и его окраинам

Позывной: Охотник

Игровых жанров на свете много. С одних все начиналось, другие переживают пору своего расцвета, но нет на свете еще такого жанра, который бы канул в Лету, растеряв всех своих поклонников. Сегодня я хочу вам представить игру «Позывной: Охотник», представляющую собой классическую аркадную «леталку-стрелялку», так называемый «side-scroller» - одну из старейших ветвей аркадных развлечений.



Наша справка: *Разработчик: Электроникум +. Издатель: Медиа 2000. Лицензия: Медиа 2000. Жанр игры: Arcade. Дата выхода: 27-09-2002. Требования: P-200MMX, 32MB RAM, 8MB 3D Card. Рейтинг: 6,9.*

Как заведено в этом жанре, на проносящемся справа налево красочном фоне мы наблюдаем космический кораблик, на который с готовностью набрасываются превосходящие вражеские силы. Проходя этап за этапом, в шек. Способствует разукрашиванию игры и разнообразие видов оружия, каждое из которых может прогрессировать из крошечной пимпочки, стреляющей маленькими пульками, в гигантский световой поток, сносящий все на своем пути. Также не следует забывать и про «здоровье», пополнить которое можно так же, как и улучшить оружие - собирая выпадающие из расстрелянных противников призы. Не подкачали и противники. Как свойственно играм такого типа, многие вражьи корабли летают косяками, словно образуя ползущего по экрану червяка. Но это все, что называется, массовка, батальные сцены с масштабными спецэффектами. Настоящие же противники - корабли-одиночки, которых в игре находится необычайное множество. Воинственные птицы, головы чертей и прочие фантастические конструкции инопланетных мастеров производят неизгладимое впечатление даже на искушенного игрока. И все это - несмотря на полное отсутствие гигантомании, свойственной играм этого жанра.



конце концов, мы, разумеется, спасаем мир. В этом плане «Охотник» полностью придерживается устоявшихся традиций, предлагая игроку расслабиться от напряженных мук Warcraft'а, сточенных до костяшек пальцев от игры в Unreal и стоптанных на просторах Morrowind ног.

Основные же отличия «Охотника» от своих собратьев - графика и антураж. Веяние новых технологий не оставляет места спрайтам даже в исконно плоском жанре. Нет, игра вовсе не уходит в перспективу, превращаясь в Descent, но теперь по плоскому миру летают вполне объемные кораблики и кораблики. Аналогичную технологию, надо заметить, собираются использовать и в уже анонсированных Worms 3. Кстати говоря, помимо красивой анимации и плавного движения новые технологии принесли в игру огромное количество спецэффектов. Разнообразные взрывы, свечения, блики. Буквально любое действие вызывает обилие красочных вспы-

Фоны чуть темноваты, но некрасивых среди них вы не найдете. В хорошем разрешении, которое позволяет развить игра, они смотрятся настоящими картинами киберпанка, инопланетных раздолий или звездного космоса. На протяжении всех десяти этапов даже малейших тенденций к их повторениям замечено не было.

Не вызывает нареканий и интерфейс. Управление корабликом, разумеется, простейшее. Если на миг забыть о том, что твои пальцы лежат на пробеле и крестовине, создается впечатление, что изображение на экране управляется силой мысли. Похвально и то, что игра весьма бережно относится к игроку и его имуществу. Чтобы вызвать очередь огневого шквала, достаточно прижать кнопку огня, а не долбить ее до потери пульса. Клавиатура вам будет только благодарна.

Меню из известных пунктов: загрузить, начать, настроить, выйти. Для загрузки доступны только все уровни, через которые вы уже прошли, а не только последний. Для лентяев расскажу одну небольшую хитрость. Save-файл игры находится в директории игры, в папке gfx - save.xml. Открыв его в текстовом редакторе, мы можем изменить значение на номер последнего этапа и распахнуть для себя все просторы игры. Тут же можно накинуть себе очков и жизней, но как это сделать вы сами гадайте.

Вот, пожалуй, и все, что можно было рассказать об этой игре. Она вполне подойдет для коллекции любителям аркад, а также тем, кто хочет дать отдых натруженным мозгам, при этом не углубляясь в виртуальную реальность по самые уши. Все-таки, головоломок с ролевыми и экономическими элементами, если вдуматься, хватает и в жизни. А где еще можно так пострелять?

Антон Перегрузкин

Казино, казино, казино...

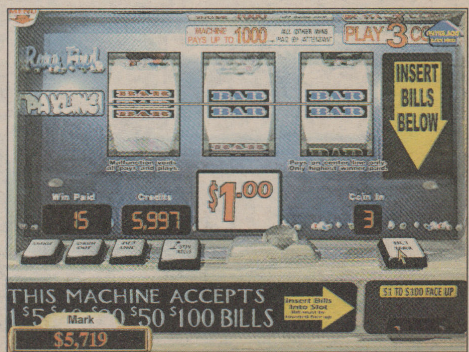
Real Deal Slots Volume II

Спустя полтора года после выхода «Real Deal Slots» компания «Phantom EFX», большой любитель по части виртуальных казино, решила выпустить второй сборник своих игральных автоматов. По существу здесь ничего практически не изменилось, даже количество «одноруких бандитов» осталось на прежнем уровне, впрочем, вряд ли кому-то такого всесезонного набора окажется недостаточно.

Наша справка: *Разработчик: Phantom EFX. Издатель: Phantom EFX. Жанр игры: Logic. Дата выхода: 07-09-2002. Требования: P-200MMX, 32MB RAM.*

После регистрации и получения «на руки» виртуальной кучки местной валюты вы попадаете на экран выбора игральных автоматов, также можно выбрать любой из них и из меню в верхнем левом углу. Представленные машины делятся на несколько категорий: обычные «slots» в количестве 17 штук, автоматы со специальными условиями, коих чуть меньше - 10, анимированные «slots», где вы уже не увидите крутящихся барабанов, и пять разновидностей виртуального покера. Итого получаем 45 призывно мигающих, звенящих и безостановочно проглатывающих жетоны честных граждан игральных автоматов на всяк вкус и цвет. У каждого из них есть основной экран, на котором вы с замиранием сердца наблюдаете за остановкой барабанов, и верхняя часть, где нарисованы суммы и выигрышные комбинации. За успешную игру вы будете получать свои заслуженные VIP-очки, естественно, это будет зависеть от вашей азартности, ставок и выигрышей. Потом на них можно купить себе приз в призовом фонде, начиная от банальной кружки, DVD или велосипеда и заканчивая автобусом, подводной лодкой и целым штатом Айова в придачу. Понятно, что для получения штата придется, просиживая любимые штаны, провести за бездушными электронными автоматами не один день. Качество исполнения игрушки осталось на прежнем уровне, что, в общем-то, вполне должно устроить большинство любителей виртуальных развлечений. Ведь более качественной подборки игральных автоматов, чем та, что предлагают нам авторы в своей серии «Real Deal Slots», пока еще никто не придумал.

IGROK



диски «новинки рынка мультимедиа»

КИНО

Дочь Оззи Осборна не снимается в кино

Дочка «великого и ужасного» Оззи, Келли Осборн не будет сниматься в картине Freaky Friday, куда ее с большим энтузиазмом пропихивал именитый папаша. Вместо этого молодого дарования (пока что отметившейся лишь в телесериале «Семейка Осборнов») в новом диснеевском фильме сыграет не менее молодая актриса Кристина Видал, ранее собиравшаяся поучаствовать в какой-то эпизодической роли. Представители клана Осборнов утверждают, что Келли ушла из проекта по личным причинам, хотя такой вариант более чем неправдоподобен.

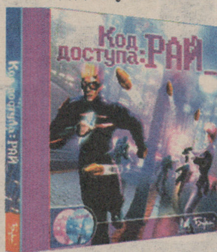
Брэд Питт выбирает «Трою»

Творческие метания Брэда Питта, который никак не мог выбрать между картинами «Троя» (Troy) Вольфганга Петерсена и «Фонтан» (The Fountain) Даррена Аронофски наконец-то закончились. Знаменитый актер предпочел не ставить на темную лошадку и выбрал роль в своеобразной трактовке «Илиады». Представители Warner Bros. выразились по этому поводу примерно так: «Мы рады, что Брэд объединится с Вольфгангом Петерсеном на съемках «Трои». Из него выйдет замечательный Ахиллес». Впрочем, «Фонтан» тоже снимается на Warner Bros., поэтому работу над этой картиной компания решила приостановить, хотя контакта с «молодым и талантливым» режиссером терять не собирается. Его день, мол, еще придет.

Снова я, Брюс Уиллис

Постановщик «Галактического путешествия» Дин Пэрисот всерьез рассматривает возможность сесть в режиссерское кресло проекта «Снова я» (Me Again), главную роль в котором сыграет Брюс Уиллис. Эта лента повествует о человеке, который одним погожим утром просыпается рядом с трупом и осознает, что ничего о себе не помнит. Через некоторое время становится ясно, что он противостоит другому человеку, причем один из них—«хороший», а другой, соответственно, «плохой». Наш герой изо всех сил надеется, что ему выпадет роль Мальчиша-Кибальчиша, однако обстоятельства складываются несколько иначе... Первым делом Пэрисот намерен полностью американизировать сценарий, который сейчас «излишне британизирован», и начать съемки уже в 2003 году.

Код доступа: Рай



Действие игры происходит в далеком апокалиптическом будущем. Миром правят компьютеры. Главный герой случайно становится обладателем устройства, с помощью которого можно получить доступ к главному компьютеру. Таким образом, он становится объектом преследования со стороны властей, мафии и простых бандитских группировок. Невольно он становится тем, в чьих руках судьба человечества. Но сможет ли он пройти весь путь до конца? Играющий руководит командой до шести человек, может отдавать приказы своим персонажам на движение, атаку или различные специальные действия, при этом каждый персонаж имеет определенное количество очков хода, когда все необходимые команды отданы, ход передается противнику и тот выполняет свой ход. В ходе игрового процесса играющий управляет одним или несколькими игровыми персонажами, каждый из которых строго индивидуален. Индивидуальность выражается во внешнем виде, поведении, голосе физическими характеристиками описывающими персонаж. Каждый персонаж со временем, в зависимости от производимых действий, набирается опыта и улучшает свои физические характеристики. Кроме того, персонажи могут по ходу игры менять оружие и снаряжение. Характерной чертой игр подобного жанра является существование так называемого квестового элемента, выражающегося в том, что на каждой карте помимо выполнения основной задачи, можно получить различные дополнительные задания, общаясь с другими игровыми персонажами.

Диск в продаже с 26 сентября.

Особенности:

* Походовая стратегия в лучших традициях X-COM, Jagged Alliance 2,Incubation с сильным ролевым элементом.
* Трехмерные уровни и персонажи, достоверная анимация, потрясающие визуальные эффекты и плавающая камера.
* Разнообразие оружия и боеприпасов.
* Игрок приобретает и устанавливает специальные импланты, позволяющие преодолеть ограничения человеческого тела.
* Нет четкой последовательности миссий. Игрок сам определяет, каким именно образом будет развиваться сюжет;
* Честная физика и разрушаемые объекты. Ударная волна, от взрывов вылетают стекла, баллистика, ранения, персонажи отскакивают, падают и теряют сознание.

Системные требования:

* *Celeron 300 MHz;*
* *3D-акселератор 2-го поколения (Voodoo 2,TNT);*
* *RAM 64Mb;*
* *8 x CD-ROM;*
* *40 Mb on HDD;*
* *Windows 95+;*
* *DirectX 7+ ;*
* *3D sound EAX и Aureal DS3D.*

Позывной: Охотник



Его позывной—«Охотник», его цель—уничтожение космических пиратов, его корабль—совершенный боевой истребитель, оснащенный смертоносным оружием. Всякого, кто встает на его пути, ждет гибель, потому что он—прирожденный победитель.

Если вас привлекают космические сражения, битвы на загадочных планетах и полные опасностей безумные миры—то это приключение для Вас! Не откладывая садитесь за штурвал боевого звездолета и отправляйтесь в путь. И помните, что отныне Ваш позывной—«Охотник»!

Особенности:

10 уровней.

26 совершенно разных видов оружия.

Непредсказуемые, удивительные фантастические миры.

Уникальная, чрезвычайно проработанная графика.

Более 50 разнообразных врагов.

Динамика и сногсшибательные эффекты.

Минимальные требования:

* *Windows 95/98/ME/XP;*
* *Celeron 300;*
* *64 МБ ;*
* *DirectX 8.0;*
* *CDRom, Soundcard;*
* *Клавиатура, мышь.*

Безумный мини-гольф

Что такое гольф? Респектабельные джентльмены на идеально ровных газонах, английские замки или умопомрачительные виллы американских магнатов... Вот и нет!

Новый 3D симулятор «Безумный мини-гольф»—это пиратский корабль, ранчо на диком западе, старинный замок и другие неожиданные места!



Особенности:

* 4 различных вида карт.
* Тренировочные и основные уровни.
* Сочетание классики с экзотикой.
* Потрясающие 3D графика и звук.
* Таблицы личных результатов.
* В продаже с 16 сентября.

Минимальные системные требования:

* *Pentium 266 Mhz, 32 Mb RAM;*
* *100 Mb свободного дискового пространства;*
3D Accelerator Card (3DFX, Matrox, TNT и т.д.);
* *DirectX 7.0;*
* *Звуковая карта;*
* *Клавиатура и мышь.*

Несерьезный Сэм



Сурикат—смешной пушистый зверек. Живет он в Южной Африке, по которой бегает на своих тоненьких ножках в поисках пропитания. Мы неоднократно видели его в передачах про животных и, конечно же, помним, как смешно он стоит на задних лапках возле норы и всматривается в даль. А если вдруг опасность—шмыг, и он уже в норке. Правда, лапочка? Ну, как про такого не сделать игру?—подумали программисты из Suricate Software, и сделали! Знакомьтесь—сурикат Сэм и его приключения в стране львов!

Приключения Сэма—забавная аркадная игра в классическом исполнении 3D Jump and Run. Вместе с главным героем мы попадаем в мир, где живут злобные, но грациозные существа—львы, которые, разумеется, будут мешать нам в прохождении уровней. Но львы будут не простые, точнее, и простые, и львы-рокеры, и другие, не описанные в книжках по биологии разновидности. К сожалению, на мотоциклах они ездить не будут, но кожаные жакеты, солнечные очки и другие элементы, как это сейчас принято говорить, модного прикида вам обеспечены. В общем, целая львиная банда. Все они различаются скоростью, с которой гоняются за Сэмом, силой удара когтистой лапы и даже «бронебойностью». Наша же задача состоит в том, чтобы собрать на уровне необходимое количество драгоценных камней, дающих очки, и, как только количество оных перевалит нужное значение, бежать к выходу! Казалось бы, не сложно, но вспомним, к примеру, о тех же львах. А ведь проявлять надо будет не только реакцию, но и смекалку. Уровни в игре как раз и поделены на тренировочно-ознакомительные «Обучающие», бегательно-прыгательные «Уровни на ловкость» и думательно-ходительные «Уровни на смекалку». В первой части уровни будут достаточно простыми, каждый познакомит с чем-то новым: опасностями телепорта, пчелами, точками сохранения и прочими премудростями игры. Аркадные уровни предоставят нам возможность гоняться за очками на скорость, удирая ото львов и, по возможности, расправляться с обидчиками. Логическая же часть заставит долго и мучительно думать, как дойти до финиша, впрочем, львов и тут придется опасаться!

Сезон большой охоты



Игра «Сезон большой охоты» предоставит вам уникальную возможность побродить и поохотиться на бескрайних просторах дикой природы.

Вы насладитесь прекрасными горными и степными пейзажами, будете бесшумно пробираться сквозь лесную чащу в поисках затаившегося зверя, опробуете различные виды оружия и, конечно же, понесете домой охотничьи трофеи!

Настоящему охотнику будет где развернуться:

10 реалистичных 3D ландшафтов.

12 видов охотничьего оружия.

Система навигации GPS.

8 видов животных от волков до бизонов.

Описания повадок каждого отдельного вида.

Подробные советы по выбору оружия.

3 уровня сложности.

Минимальные системные требования:

* *Pentium 166 Mhz, 32 Mb RAM;*
* *120 Mb свободного дискового пространства;*
* *3D Accelerator Card (#DFX, Matrox, TNT и т.д.);*
* *DirectX 7.0;*
* *3 вуковая карта;*
* *Клавиатура и мышь;*
* *8-скоростной CD-ROM.*

Вторая Мировая: стальной кулак



Стальной Кулак (World War II: Panzer Claws)—игра, которая даст вам возможность испытать в деле всю бронетехнику времен Второй Мировой войны. Перед вами появятся те самые места, где проходили реальные сражения. Каждый пригорок, каждый овраг, каждая речка существуют на самом деле. Каждый танк, каждая самоходка, каждый мотоцикл воссозданы по существующим чертежам. К вашим услугам боевые миссии, которые разворачивались на европейском фронте в период с 1941 по 1944 год. Игрок примет участие в целой серии военных кампаний, начиная с германского вторжения в СССР, затем пройдет через решающие битвы Восточного Фронта, высадится вместе с союзными войсками в Нормандии и откроет Второй Фронт, возглавит операции на территории Франции и Италии, станет свидетелем немецкого контрнаступления в Арденнах. До сих пор ни одна игра на рынке не могла предложить покупателю такие широкие возможности. Благодаря использованию самых современных достижений в области трехмерной компьютерной графики, появилась возможность сделать сражения не только интересными, но и захватывающе красивыми. Окружающий вас мир будет меняться не только в зависимости от времени суток—на него также будут оказывать влияние разнообразные погодные условия, от которых, кстати, зачастую зависит ход сражений. Например, ночью боевая мощь большинства юнитов резко снижается, а после дождя сильно падает скорость транспорта—виной тому размытые дороги. Еще одна особенность игры—простой и удобный редактор миссий. С его помощью вы

сможете легко и быстро создавать свои собственные карты и планировать боевые миссии. Дополнят картину интуитивный интерфейс, реалистичная графика, роскошное звуковое оформление и, конечно же, захватывающий сетевой режим.

Особенности:
* Полностью трехмерная игра.
* Разрешения экрана от 640x480 до 2048x1536 в режиме true-color.
* Детализация высочайшего уровня для достижения максимального реализма.
* Мультитекстурирование (отпечатки на снегу, инверсионный след ракет).
* Прозрачные и полупрозрачные текстуры, отражения на воде.
* Облака, дождь, снег и другие погодные явления, свыше 100 цветных источников света одновременно.

Системные требования:
* *Pentium 300 MHz (лучше 450 MHz);*
* *64 Мб RAM;*
* *8 MB видео карта (лучше 16 MB);*
* *200 MB свободного места на диске (лучше 800 MB);*
* *Рекомендуется наличие звуковой карты класса SB Live.*

Детская Энциклопедия Кирилла и Мефодия



Энциклопедия содержит:
* 480 энциклопедических статей.
* 160 биографических статей.
* 1400 иллюстраций.
* 5 видеофрагментов.
* 62 аудиофрагмента.
* 46 флэш-анимаций.
* 34 трехмерных иллюстраций.
* 50 географических карт.
* 23 красочные мультимедиа-панорамы.
* Анимированные карты сражений и исторических открытий.

Минимальные системные требования:
MS Windows 98 и выше;
процессор Pentium 200 MMX;
32 Мбайт ОЗУ;
4-скоростной CD-ROM;
SVGA-видеокарта (800x600, 65536 цветов);
16-битная звуковая карта;
MS Windows совместимая «мышь»;
MS Internet Explorer 5.0.

Сэмплы для DJ (синтезаторы)



Библиотека «СЭМПЛЫ лупов, синтезированных звуковых эффектов, способных удовлетворить самые специфические запросы как для DJ, так и аранжировщиков, производителей саунд-треков к фильмам и рекламе.

Сэмплы записаны в формате 18 кГц, 16 бит, что превышает качество Audio CD. Каждый диск подобран с учетом стилистических особенностей, имеет удобную программу Explorer, несколько практических советов в формате Microsoft Word, программу Beat Counter для расчета времени задержки аудио сигнала.

В процессе создания коллекции учитывались замечания профессионалов, саунд-продюсеров, звукорежиссеров.

Основой коллекции «Синтезаторы» являются синтетические звуки, полученные на основе AI синтеза. Этот алгоритм знаменит своим особым, подчеркнуто-мягким звучанием, но в отличие от звуков KORG M1 или TRINITY звуки построены на 8-слойном алгоритме синтеза, что делает звук более сложным, более живым. Каждый звук засэмплирован в нескольких местах клавиатуры. Частота сэмплирования (18 кГц) позволяет задавать широкий диапазон транспонирования звуков. Так же на диске представлено небольшое количество барабанных звуков «percussion».

Минимальные требования:
* *Pentium;*
* *32 MB RAM;*
* *SVGA 640x480;*
* *16 bit Sound Card;*
* *Mouse;*
* *Windows 98/Me/2000/XP.*

Справочник садовода и огородника



На этом диске собраны данные о культурах, растущих в садах и на огородах. Диск содержит четыре основных раздела: «Растения», «Хранение и консервация», «Советы и приметы» и раздел «Справочник». Информация, содержащаяся на диске, познакомит вас со свойствами растений и правилами их посадки. Так же вы узнаете, как правильно ухаживать за растениями и бороться с болезнями и вредителями.

На диске собраны правила сбора, консервирования и хранения овощей и фруктов. Кроме того, имеется возможность сохранить понравившуюся статью в файл или распечатать на принтере.

Программа работает непосредственно с компакт-диска и не требует установки на жесткий диск компьютера.

Системные требования :
* *Microsoft(r) Windows(r) 95/98/ME/2000/XP;*
* *Процессор Pentium(r) 200 МГц;*
* *Video 800x600;*
* *32 Мб оперативной памяти;*
* *4-скоростной CD-ROM;*
* *Sound Blaster;*
* *мышь.*

КИНО

считанные часы

Компания Morgan Creek Productions приобрела права на сценарий фильма Man Alive, который был написан Ларри Коэном, автором «Телефонной будки»—триллера с участием Колина Фарелла, который сейчас снимает Джоэль Шумахер. Эта история по напряжению и динамизму очень похожа на «Телефонную будку» и затрагивает всего лишь несколько часов из жизни главного героя (героини). Между прочим, Ларри Коэн уже продал кинокомпании New Line Cinema еще одну свою работу—сценарий фильма под названием Cellular.

walt disney подписала контракт с начинающим режиссером

Кинокомпания Walt Disney Pictures пригласила не слишком известного режиссера Пола Гринграсса поставить картину «Полетный план» (Flight Plan), основанную на книге Питера Дуглинга. «План» станет первым фильмом Гринграсса, который он снимет для крупной студии—ведь раньше, несмотря на свою хорошую репутацию (режиссура и сценарий орденоносного «Кровавого воскресенья») ему удавалось поработать лишь на мелкую рыбешку.

ИГРЫ

подробности add-on'a к industry giant II

Стали известны подробности add-on'a к экономической стратегии Industry Giant II, который только-только анонсировала JoWooD. Оказывается, игроку будет позволено строить свою индустриальную империю во временных рамках с 1980 до 2020 года, производя и распространяя высокотехнологичные вещи вроде компьютеров, мобильных телефонов и прочих устройств, среди которых будет попадаться и откровенная фантастика. Среди прочих особенностей значится: 56 новых индустрий и продуктов, 20 новых миссий, разделенных на три кампании, 30 новых «бесконечных» карт (это чтобы заиграться до умопомешательства), 5 поездов, 3 грузовика, 3 корабля, 3 самолета и 3 вертолета. Релиз этого дополнения, снабженного заодно еще и редактором карт, состоится 29 ноября.

шлем виртуальной реальности для ps2

Sony намерена еще сильнее расширить популярность своей консоли, анонсировав шлем виртуальной реальности, который будет работать исключительно с PlayStation 2. По характеристикам это футуристически выглядящее устройство вполне продвинуто, несмотря на свою скромную цену в 500-600 долларов: в качестве экранов служат два 0,44-дюймовых 1,8-мегапиксельных ЖК-монитора, причем Sony утверждает, что работа с этим шлемом эквивалентна просмотру 42-дюймового телевизора с расстояния двух метров. Устройство способно отслеживать движение головы пользователя (точь-в-точь как легендарный VFX) и модифицировать картинку на экране соответствующим образом. С помощью этого шлема можно как играть во всевозможные шутеры и прочие игры от первого лица, так и смотреть DVD, поскольку весит он всего-навсего 340 грамм. Впрочем, Sony не рекомендует надевать шлем лицам, не достигшим 15 лет, а всем, кто страдает сердечными или глазными заболеваниями, строго наказывает прежде обратиться за консультацией к доктору. Будущее наступит для владельцев PlayStation 2 уже 26 сентября, и хотя пока речь идет лишь о Японии, можно биться об заклад, что вскоре этот шлем сможет приобрести и остальной мир.

К теплому морю, яркому солнцу и хорошему настроению

Beach Life

Пляжный сезон на территории России плавно подошел к своему закрытию, поэтому все не успевшие и опоздавшие могут насладиться ощущениями курортной романтики в новой, весьма симпатичной пляжностроительной стратегии в классическом ключе от Deep Red Games.

__Наша справка:__ Разработчик: Deep Red Games. Издатель: Eidos Interactive. Жанр игры: Business. Дата выхода: 06-09-2002. Требования: P2-450, 128MB RAM, 16MB Video. Рейтинг: 7,8



С первого взгляда видно, что этот симулятор менеджера приморского курорта даже и не пытается удивить нас обилием новых фич, невиданной графикой, сложной финансовой моделью, вовсе нет. Повторяется стандартная схема со строительством всех необходимых развлекательных и прочих необходимых сооружений для отдыхающих, наймом обслуживающего персонала и регулировкой цен на предлагаемые услуги. Зато сделано все это довольно приятно, весело и беззаботно, иными словами серьезно придраться к авторам по поводу каких-то недостатков довольно трудно, ведь учтено практически все.

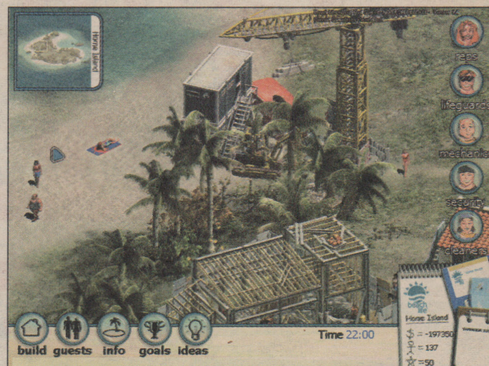
Например, вы можете строить десятки разнообразных строений, делая свой курорт больше похожим на Ибицу, нежели на наши совковые пляжи, удовлетворяющие разве что запросам «дикарей» или отдыхающих, не успевших вкусить заморского сервиса. Для удобства все постройки поделены на три категории. К первой относятся основные здания вроде отелей, магазинов, пункта первой помощи, здания механиков, строителей, уборщиков и охранников, сувенирных лавок, спасательных вышек, туалетов и прочая. Название второй говорит само за себя—«eating & drinking», то есть это бары, кафе, рестораны, ночные клубы, закусочные, мороженое, пляжные барбекю. Ну и в третий раздел попали объекты сугубо развлекательной тематики: прокат пляжного инвентаря, спортивных снарядов (катамаранов, виндсерфингов), бассейн, пляжный душ, причал с проведением туров для рыбаков и т.д. Да, не забудьте и про силовые генераторы, обеспечивающие ваш курорт электричеством. В общем, все базовые прелести, чем богаты современные приморские курорты, вы можете здесь соорудить. При этом, по мере прохождения сценариев, будут открываться все новые и новые строения, позволяя наворачивать свой курорт до полноценных «пяти звездочек».

Помимо десятка одиночных миссий, в каждой из которых вы должны выполнить определенные задания: уменьшить количество мусора на пляже, следить, чтобы утопших было не более чем положено, довести уровень курорта до указанной «звездочности», привлечь указанное количество отдыхающих и т.п, вы можете также выбрать и режим «песочницы» (sandbox). Здесь выполнения каких-то там условий от вас требовать уже никто не будет. Отдыхайте и облагораживайте свой курорт на уже открытых в основном режиме островах в свое удовольствие. В принципе предлагаемые авторами задания особой сложности не представляют, приходится бороться разве что с некоторыми природными напастями вроде загрязнения, волнения на море, ограниченным местом под строительство на острове и неумолимо уменьшающимся временем, на выполнение задания дается всего-то несколько дней.

Регулировать здесь дозволяется уровень платы за пользование сервисом, изменять ставки своих сотрудников (строители, уборщики, спасатели, механики, охранники, сотрудники, следящие за удовлетворением запросов гостей), регулировать часы их работы и время на проведение плановых инспекций по профилю. Соответственно увеличение рабочих часов и уменьшение окладов ведет к падению интереса у работников, что бывает чревато. В общем, ничего сложного местные финансы собой не представляют. Никакой заумной чехарды с цифрами и графиками, все просто и понятно даже школьнику. Управлять поведением отдыхающих, как и следовало ожидать, не разрешается—на то они и отдыхающие, чтобы делать что им заблагорассудится. Вы можете только привязать к ним камеру, проследить за изменением их характеристик, ну и почитать текущие мысли по поводу пребывания на вашем, без сомнения, замечательном курорте.

Внешне «Beach Life» производит весьма приятное впечатление. Классическая изометрическая проекция в умелых руках уже в который раз способна вызывать симпатию, хотя имеется и ряд неудобств, например, перевернуть камеру здесь нельзя, зато трехуровневый zoom на месте. В общем, довольно забавно наблюдать за прохаживающимся промеж аккуратных домиков, окруженных экзотическими цветами, одетыми в бикини отдыхающими или медленно причаливающим к пристани теплоходом, из которого вываливается на берег очередная партия праздных бездельников в цветастых рубашках. Кстати говоря, некоторые женщины на этом курорте предпочитают загорать топлесс к вящему удовольствию мужской половины населения, даже если их фигура, мягко говоря, далека от идеальной, правда, полных нудистов замечено не было. Особое же очарование курорт приобретает ночью, когда загораются фонарики и включается подсветка у всех зданий, в том числе и у бассейна. Смотрится это, прямо скажем, ну очень красиво. Да, чуть не забыл упомянуть про встроенную камеру, при помощи которой вы можете делать снимки и отсылать их на официальный сайт, где самые лучшие кадры вывесят на всеобщее обозрение.

Музыкальное оформление представлено встроенным прямо в игру MP3-проигрывателем, который позволяет вам менять треки и даже устанавливать в плей-листе очередность и время прокрутки той или иной мелодии. Удобно, практично, функционально.



Таким образом, теперь у нас есть и игрушка, полностью посвященная благоустройству собственного пляжа. Раньше пляжные мотивы то и дело проскакивали то в «Tropico», то в «The Sims», но так, чтобы они занимали собой весь игровой объем, пока не случалось. В общем, всех тех, кто следует доброму пляжному правилу трех «S»—Sun, Sand & Sex (ничто человеческое местным отдыхающим не чуждо), милости просим, впрочем, как и всех остальных, желающих приобщиться к теплому морю, яркому солнцу и хорошему настроению. Уж этот пляж будет работать круглогодично, что бы там не творилось за окном.

IGROK

КИНО

снова о дураках

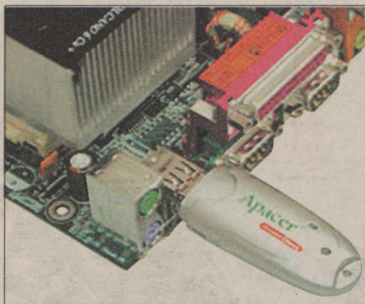
Кинокомпания Walt Disney Pictures приобрела права на анимационную ленту The Fool's Errand, сценарий для которой написал Дэвид Штейнберг. Детали проекта держатся в секрете, хотя общий смысл уже известен - мультфильм расскажет о придворном шуте, который отправляется в полное опасностей путешествие, дабы принести мир в свое родное королевство. Хотя потенциал «Бессмысленной затеи» (примерно так переводится название картины) довольно велик (если, конечно, пригласить для озвучки Шута какого-нибудь известного комика, как Disney обычно и делает), смущает тот факт, что Штейнберг самолично написал сценарий для поразительно несмешной молодежной комедии «Чуваки» (Slackers).

хью джекман в «ван хельсинге»

Актер Хью Джекман («Люди Икс», «Пароль: Рыба-меч») заявил, что почти наверняка сыграет главную роль в фильме «Ван Хельзинг», сценаристом и режиссером которой значится Стивен Соммерс («Мумия»). Картина эта повествует о придуманном Брэмом Стокером охотнике за всевозможными потусторонними созданиями, в число которых по вине писателя попал лишь Дракула, а Франкенштейн и Человек-волк - результат вольного полета фантазии Соммерса.

дьявол и дэниэл уэбстер на том свете

Печальная судьба сложилась у режиссерского дебюта Алека Болдуина и просто одного из самых интересных проектов Голливуда - фильма под названием «Дьявол и Дэниэл Уэбстер». Энтони Хопкинс, который должен был сыграть в этой ленте адвоката, представляющего писателя, который продал свою душу дьяволу, заявил в последнем интервью, что проект мертв и вряд ли когда-либо возродится. «У них кончились деньги, так что картина уже не появится на свет, - сказал он. - Продюсеры больше не могут ее финансировать». По его словам, съемки «Дьявола и Дэниэла Уэбстера» прекратились еще в марте 2001 года, однако сейчас интерес к своему детищу потерял даже сами Алек Болдуин, который, кстати, играл в фильме роль того самого писателя по имени Джэйбз Стоун.



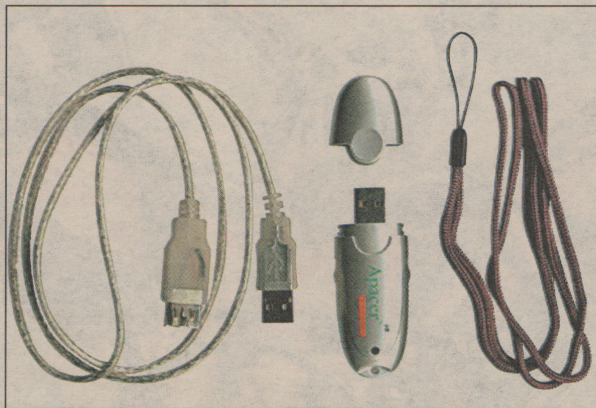
Дискетка-брелок

Хотели бы вы иметь дискетку, с которой ничего не случится, даже если сбросить ее с пятого этажа? Которую можно носить на ключах как брелок или в кармане как авторучку? Емкость которой вовсе не 1,4 МБ, а на порядок-два больше? Такая штука не только уже существует, но и получила довольно широкое распространение. Речь идет о так называемом USB Flash Drive, или флэш-памяти.

Этот милый маленький диск-накопитель появился в продаже чуть меньше двух лет назад. Внешне он выглядит как обычный брелок или авторучка. Флэш-память энергонезависима, не требует ни батареек, ни другого источника питания. На флэш-диске можно сохранять, удалять и редактировать файлы, то есть производить практически те же операции, что и на обыкновенном винчестере или дискете.

Подключение переносного диска к компьютеру производится через USB-разъем.

USB-порт сам по себе является очень интересной штукой. Он предназначен для подключения практически любых периферийных устройств: принтеров, сканеров, модемов, мониторов, мышей, джойстиков, телефонов и цифровых камер. Ну и флэш-дисков, конечно.



Это очень быстрый порт. Он позволяет осуществить скорость передачи до 12 Мбит в секунду (1.5 МБ/с). Такую скорость не обеспечивает ни один из существующих портов. Но самое интересное, что подключение новых устройств через USB можно производить при работающем компьютере, а их конфигурирование будет производиться автоматически, не требуя перезагрузки системы.

Выглядит это здорово: втыкаешь флэшку в разъем - она тут же появляется в списке дисков; убираешь - исчезает.

В последние два года любая материнская плата выпускается с USB-разъемом.

Флэш-диски выпускают несколько фирм-производителей. Но практически все диски разных марок очень похожи по характеристикам. Длина их 8-9 см, ширина - 2,5-3 см, а высота - 1,5 см. Флэш-карта заключена в округлый пластмассовый корпус с защитным колпачком. Весит это устройство не более 20 граммов. Емкость выпускаемых флэшек - 8, 16, 32, 64 и так далее до 1024 МБ. Скорость чтения с диска - порядка 1000 КБ/с, скорость записи - 750 КБ/с. Несмотря на довольно хрупкий вид, диск обладает повышенной ударостойчивостью. Недаром его можно носить на ключах. Это вам не дискетка, которая может закапризничать в самый неподходящий момент. Флэш-диск можно кантовать как угодно. Он способен работать при высоких вибрациях, влажности и больших магнитных помехах. Его даже можно безнаказанно намочить. Он высохнет и будет работать, как и раньше.



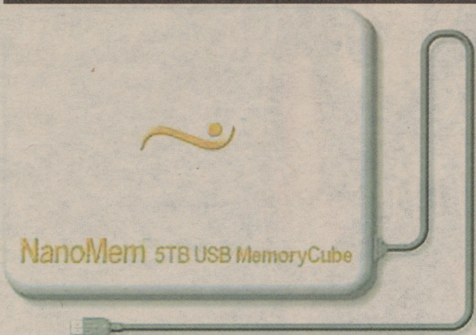
Стоимость «супер-дискетки» в российских магазинах варьируется от 9 условных единиц (емкость 8 МБ) до 250 у. е. и выше (емкость более 0,5 ГБ).

О совместимости. Работа с флэш-диском не требует дополнительных драйверов для операционных систем Windows 2000 и выше, Linux 2.4.0 и выше. Драйверы для Windows 98 можно скачать с сайтов фирм-изготовителей, например, с адресов www. twin-mos.com или www. apacer. com. А вот под Windows 95 флэш-карты не работают.

В последнее время наблюдается тенденция к снижению стоимости флэш-памяти, и уже сейчас цены на подобные «штучки» гораздо ниже, чем были всего полгода назад. Миниатюрный и удобный, флэш-накопитель обладает огромными преимуществами перед привычными переносными носителями информации, такими как дискета и компакт-диск. Очевидно, что скоро флэш-диски получат массовое распространение и, возможно, окончательно вытеснят из нашей жизни накопители предыдущего поколения.

Нина СТЕПАНОВА

Что-то с «памятью» моей стало...



Пока Россия только пробует на себе прелести флэш-памяти, умники-разработчики дают жизнь все новым и новым технологиям.

Так, компания Rolltronics Corp. сообщила о разработке нового вида памяти - нанопамяти из тонкой пленки. Новая технология, получившая название NanoMem, теоретически позволяет хранить объемы данных, в десятки и сотни раз превосходящие объемы данных, которые может хранить существующая flash-память.

Чипы с этой технологией будут изготавливаться на длинных рулонах гибкой пластмассы или металлической фольги. Подобный процесс изготовления чипов позволит компании не только в пять раз по сравнению с Flash сократить затраты на производство, но и в сотни раз повысить плотность записи данных.

Суть технологии NanoMem состоит в следующем. Данные хранятся в молекулах, самоорганизующихся в цилиндрические «ячейки» размером с молекулу внутри листа пластмассы толщиной около 1,0 микрона. Информация записывается при помощи подачи тока невысокого напряжения, в результате чего происходит «захват» электрического заряда молекулами пластмассы.

Модули нанопамяти смогут хранить до 64 Гбайт данных (в 100 раз больше, чем PC Card, использующие чипы flash-памяти).

Устройства с чипами, выполненными по технологии NanoMem, появятся в продаже в 2004 году.

ИГРЫ

сайт gladius в строю

LucasArts открыла официальный веб-сайт своей гладиаторской игры Gladius (www.lucasarts.com/products/gladius), которая должна выйти на PlayStation 2, Xbox и GameCube весной 2003 года. Сайт содержит описание самой игры, ее персонажей и доступного оружия, а также порядка 40 скриншотов, официальный трейлер и многое другое.

attal - очередные «герои»

Фанаты Heroes of Might & Magic могут немного возрадоваться, поскольку буквально через месяц выйдет очередная версия игры Attal: Lords of Doom - пошаговой стратегии с открытым кодом, которая наконец-то будет переведена на платформу Windows. В версии 0.6 также появится новая графика, улучшенный интерфейс и множество других изменений. Для более подробного ознакомления с этой игрой строго рекомендуется изучить ее веб-сайт (www.attal-thegame.com).

«макдональдс» в виртуальности

Рекламный бизнес, похоже, в самом ближайшем будущем затронет все до единого виды развлечений. Сначала реклама наложила свои лапы на Голливуд (достаточно посмотреть отличный фильм «Особое мнение», чтобы ужаснуться количеству логотипов Pepsi, Nokia, Lexus и прочих компаний), а теперь подбирается и к игровой индустрии. На прошлой неделе Interplay заключила соглашение с компанией Bawls, чьи напитки теперь будут использоваться в качестве пузырьков со здоровьем в грядущей игре Run Like Hell, а следом пришло время Electronic Arts, которая получит от McDonald's и Intel несколько миллионов долларов за размещение в Sims Online их продукции. Живущие в этой вселенной игроки смогут открыть свое собственное заведение «фаст-фуда» и кормить других игроков гамбургерами с картошкой фри, а также приобрести компьютер с гордой надписью Intel Inside на корпусе и заняться виртуальным бизнесом. Представитель известного разработчика процессоров и прочих комплектующих потирают руки в предвкушении громадных прибылей, а EA между тем договорилась с компанией Budy Lee о появлении ее джинсов в симуляторе сноуборда SSX Snow-dreams и с концерном Hyundai - касательно рекламы последнего в игре Pebble Beach Online.

ВАРЛОРДЫ
БОЕВОЙ КЛИЧ II

WARLORDS BATTLECRY II™

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.
Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000







Октябрь 2002 года. Даты выхода

Дата	Название игры	Фирма
01.10.2002	Madden NFL 2003	Electronic Arts
01.10.2002	Hitman 2: Silent Assassin	Eidos Interactive
01.10.2002	No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way	Fox Interactive
01.10.2002	Real War: Rogue States	Simon & Schuster
01.10.2002	NHL 2003	Electronic Arts
02.10.2002	Dino Island	Wanadoo Edition
02.10.2002	Micro Commandos	Wanadoo Edition
04.10.2002	Лорды Войны (Warrior Kings)	Ubi Soft
04.10.2002	Ghost Recon: Island Thunder	Ubi Soft
07.10.2002	Gore: Первая Кровь	Cryo Interactive
07.10.2002	RollerCoaster Tycoon 2	Infogrames
08.10.2002	Operation Tiger Hunt	Infogrames
10.10.2002	Another War	Cenega
10.10.2002	Chrome	Techland
15.10.2002	Dragon Empires	Codemasters
15.10.2002	Internal Pain	Fantasy Studio
15.10.2002	Death Dealer	Oeil Pour Oeil
15.10.2002	RatHunt	Mirage Interactive
15.10.2002	G.I. Combat	Strategy First
15.10.2002	World War II: Frontline Command	Codemasters
15.10.2002	Port Royale	Ascaron
15.10.2002	Shadow of Destiny	Konami
15.10.2002	Gladiators	Arxel Tribe
15.10.2002	Armored Task Force	Shrapnel Games
17.10.2002	Dreadnoughts	Xenopi Studios
17.10.2002	Combat Flight Simulator 3	Microsoft Games
17.10.2002	Zoo Tycoon: Marine Mania	Microsoft Games
18.10.2002	Archangel	Fishtank Interactive
18.10.2002	Kreed	Руссобит-М
20.10.2002	Crazy Car Championship	Synaptic Soup
20.10.2002	Глаз Дракона	Акелла
20.10.2002	BloodRayne	Majesco
20.10.2002	Ghost Master	Empire Interactive
20.10.2002	Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft
20.10.2002	Highland Warriors	Data Becker
21.10.2002	The Sims Online	Electronic Arts
21.10.2002	Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts
24.10.2002	Age of Mythology	Microsoft Games
24.10.2002	RalliSport Challenge	Microsoft Games
24.10.2002	MechWarrior IV: Mercenaries	Microsoft Games
24.10.2002	Post Mortem	Microids
24.10.2002	Hearts of Iron	Strategy First
26.10.2002	EVE: The Second Genesis	Simon & Schuster
27.10.2002	War and Peace	Microids
29.10.2002	NBA Live 2003	Electronic Arts
29.10.2002	FIFA 2003	Electronic Arts
29.10.2002	Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	Universal Interactive
30.10.2002	Cycling Manager 2	Focus Marketing
30.10.2002	Полуночный драйв (Midnight GT)	Медиа 2000
31.10.2002	Total Immersion Racing	Empire Interactive

Рейтинг ожидания (итоги еженедельного опроса)

Название игры	Издатель	Рейтинг	Средн.
1 Hitman 2: Silent Assassin	Eidos Interactive	177	16
2 NHL 2003	Electronic Arts	111	59
3 Unreal Tournament 2003	Infogrames	59	41
4 TOCA Race Driver	Codemasters	56	4
5 The Sims Unleashed	Electronic Arts	48	32
6 Ace of Angels Flying	Rock Enterprises	39	1
7 No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way	Fox Interactive	39	18
8 Герои: Битва за Восточные Земли (Mythical Warriors)	Интенс/Медиа 2000	38	13
9 Эскадра смерти (Destroyer Command)	НД/Медиа 2000	31	3
10 Stronghold: Crusader	GOD Games	31	14

Infogrames решила на этой неделе порадовать поклонников стратегий, сообщив, что долгожданный проект Master of Orion III увидит свет уже 26 ноября плюс-минус неделя. Ранее, напомним, по сети поползли тревожные слухи о переносе даты выхода этой игры аж на середину 2003 года.

Нет, господа, выйдет, выйдет. Причем вылизанная до предела. По словам руководства компании, Master of Orion III уже готов, однако Infogrames решила довести игровой баланс до идеала, а также отшлифовать игровой код, для чего будет приглашено 25 внешних бета-тестеров, которые погрузятся в Master of Orion III по самое не хочу и постараются выловить в ней все ошибки, которые вообще существуют в природе. Так что ждем. Осталось недолго.

Тем временем компания iGames огласила результаты опроса по теме «Лучшие многопользовательские игры». Исследование регулярно проводится в 75 североамериканских игровых центрах. И вот каковы результаты очередного опроса: Лидирует, как и следовало ожидать, Half-Life: Counter Strike—пусть меня пинают поклонники Quake, Unreal Tournament и т.д..—но лучшего онлайн-шутера пока не придумано, несмотря на все попытки игровой индустрии оспорить лавры CS.

А вот второе место в рейтинге заняла, удивив очень многих, Battlefield 1942 MP Demo. То есть, популярно выражаясь, мультиплеерная демо-версия игры.

Удивительно даже не то, что Battlefield 1942 оттеснила на третье место даже Warcraft III: Reign of Chaos, а то, что впервые в рейтинге в тройку лидеров вошла демо-версия игры! Вот так играют наши американские коллеги-геймеры. Тоже, что ли попробовать Battlefield 1942 MP Demo «на вкус»? Вдруг интересно :))

Хотя американцы люди странные—вполне возможно, что привлекает их не столько сама игра, сколько заложенный в нее патриотический настрой. Они же до сих пор уверены, что во Второй Мировой войне победили именно США. Ну, или «что-то слышали» на тему того, что с фашизмом еще и СССР сражался, да во Франции «Сопротивление» было.

Это, кстати, подтверждает и четвертая позиция рейтинга—Medal of Honor: Allied Assault.

Одно радует—патриотическое порождение Пентагона America's Army—Operations: Defend Freedom, судя по всему, в «штатах» позорно провалилось. По крайней мере в двадцатку наиболее популярных игр бесплатная «Войнушка по-американски» так и не вошла.

Кроме того, отдают в игровых клубах Северной Америки должное таким играм, как Diablo II (пятое место), Half-Life: Day of Defeat (7 место), Neverwinter Nights (12 место). Starcraft в клубах соревнуется с Unreal (вот только не ясно каким—в рейтинге не уточняется, а зря—сам по себе Unreal все-таки не чисто многопользовательская игра, возможно, речь идет о Tournament...), занимая 14 место (Unreal, соответственно, 15-е). И, наконец, замыкают 20-ку предпочтений Северной Америки Command & Conquer: Renegade (19-ое место) и, на 20-м, Asheron's Call.

Вот так обстоят дела «у них».

У нас же все по-прежнему. Как это не забавно, но никаких серьезных изменений в наших рейтингах на этой неделе не произошло. Да и вы, уважаемые читатели, просите не расписывать особенно динамику рейтингов—мол, можно посмотреть и в таблицах.

Возможно, это так. А может быть и нет. Предлагаем обсудить эту тему подробнее в «Форуме» газеты DISKman на 22 странице. Ждем ваших отзывов.

Рейтинг игр (по оценкам читателей)

Название игры	Издатель	Рейтинг	Голосов
1 Aliens vs. Predator II: Primal Hunt	Sierra Entertainment	9.7	13
2 Emperor: The Rise of the Middle Kingdom	Sierra Entertainment	9.6	23
3 Baldur's Gate II: Shadows of Amn	Interplay	9.4	813
4 Civilization III	Infogrames	9.3	405
5 Warcraft III: Reign of Chaos	Blizzard	9.3	204
6 Need for Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	9.3	205
7 NASCAR Racing 2002 Season	Sierra Entertainment	9.2	52
8 Neverwinter Nights	Interplay	9.2	521
9 V-Rally II Expert Edition	Infogrames 9.2	10	
10 Pornstar 3D: Hail to the Beef	Caligula Games	9.2	22

Рейтинг игр (по оценкам авторов)

Название игры	Издатель	Рейтинг
1 Mafia: The City of Lost Heaven	GOD Games	9.4
2 Grand Theft Auto 3	Бука	9.1
3 Угол Атаки (Eurofighter Typhoon)	НД/Медиа 2000	9.0
4 Ghost Recon: Desert Siege	NMG / Медиа 2000	8.7
5 Largo Winch: Empire Under Threat	Ubi Soft	8.5
6 ChessMaster 9000	Ubi Soft	8.5
7 IceWind Dale 2	Interplay	8.2
8 Celtic Kings: Rages of War	Strategy First	8.1
9 America's Army - Operations: Defend Freedom	US Army	8.0
10 Big Scale Racing	SummitSoft	8.0

По материалам сайта WWW.7WOLF.NET

КОДЫ

gta 2. беспредел

Некоторые коды могут не работать в U.S. версии, а другие в U.K. Введите вместо имени слово «gouranga», чтобы разрешить использование кодов:

yakuzadeath - бессмертие
rsjabber - бессмертие
blastboy - все оружие
navarone - все оружие
losefeds - без полиции
desires - Maximum Wanted Level
highfive - 5x Multiplier
bigscore - 10 миллионов очков
beefcake - Increased Brutality
gorefest - Increased Core
iamasucker - все уровни, оружие, бессмертие
coolboy - увеличивает количество наличных
muchcash - $500000
forallgt - все оружие
godofgta - все оружие и патроны
bemeall - все города
ukgamer - все города
elvis is here - без полиции
meatman - поперек экрана бегает хомяк
itsallup - выбор уровней
no frills - отладка основных сценариев
eatsoup - бесплатное отоваривание
wuggles - показывает координаты
tumyfrog - все бонусные уровни
cutie(l)1 - 99 жизней
buckfast - режим бунта
hunsrus - невидимость
arsestar - оставляет все оружие после ареста
voltfest - бесконечная электропушка
flameon - бесконечный огнемет
lasvegas - клан людей-Элвисов
nekkid - голые люди
danisgod - $200000
iamdavej - $9000000

После помещения машины на свалку вы получаете power-up к каждой машине. Ниже приведен перечень машин с соответствующими power-up.

Romero - броня
U-Jerk-Truck - пулемет
Michelli Roadster - пулемет
Big Bug Machine - пушка
Bug Machine - пушка
Z-Type Silenced - пулемет
Police Car - взятки полицейским
Minx - бить током
Shark - коктейли Молотова
Taxi - удвоенное повреждение
Beamer - огнемет
Schmidt - здоровье
Dementia - невидимость
Miara - ракетница

Введите вместо имени игрока в начале игры muchcash и получите 500000$.

Быстро набрать любую сумму можно: пригнать на стоянку 15-20 машин и поставить их вплотную друг к другу, затем взорвать одну из машин - машины начнут взрываться по цепочке, а деньги за каждую из них будут вырастать в геометрической прогрессии.

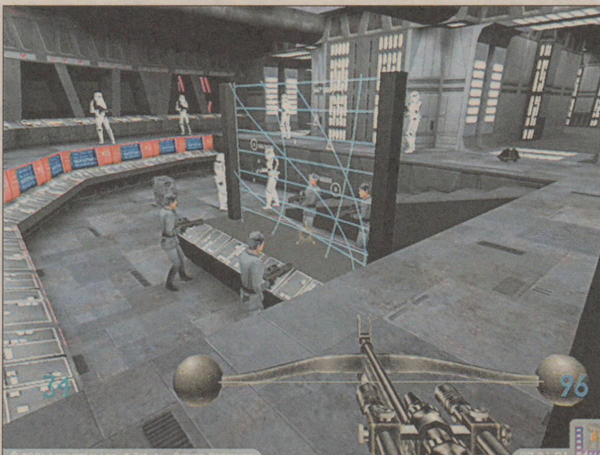
Jedi Knight II: Jedi Outcast.

Окончание. Начало в №34(41)

The Cairn - Docking Platform

Нам нужно найти корабль адмирала Файара. Push и Pull выросли до максимума, теперь Кайл может Силой раскидывать врагов по сторонам, причиняя им немалые повреждения и вырывать оружие из рук нескольких врагов одновременно.

Идите по коридорам и комнатам и проходите в просторный зал. Обратите внимание, что вам пока не встретился ни один противник, это наводит на тревожные мысли и небезосновательно. В зале вас ждут два ситха, каждый из которых по уровню мастерства не уступает Тэвиону. Разделайтесь с врагами и выходите через дверь из которой чуть раньше появились штурмовики. Заберите ключ офицера и идите к началу уровня, где, используя ключ, откройте запертую дверь. На лифте спускаемся вниз. Кайл, посмотрев в зал, скажет, что он никогда не справиться с таким количеством врагов, поэтому нам предстоит пройти там незамеченными. Пригнувшись, идите вдоль правой стены и найдите вентиляционную решетку. По дороге можно использовать Mind Trick, чтобы обезопасить себя от внимания имперцев. По вентиляционной шахте ползите прямо и до конца, затем выходите наружу. С мостиков прыгните на платформу и пройдите через окно. Используйте скорость и быстро перебейте всех внизу, начав с офицера. Теперь нажимаем кнопку и, включив скорость, бежим к лифту и к генераторам, которые мы обезвредили (правда, ненадолго), нажав кнопку. Возьмите офицерский ключ и идите дальше, пока не доберетесь до закрытой двери, которую откройте ключом. Спускаемся на лифте, нажимаем кнопку, затем снова спускаемся вниз. Дойдите до очередной части энергосистемы и осторожно запрыгивайте наверх по арматуре. Продвигайтесь вперед через еще один такой же зал и выходите в помещение, где, запрыгнув наверх, пролезьте через вентиляцию. Там, где вы оказались, есть кнопка, нажав которую, мы отключим электричество в комнате, а напротив этой кнопки есть дверь, через которую нам нужно незаметно пройти. Под покровом темноты проскальзываем мимо имперцев и через коридор проходите в большой зал. Здесь есть офицер, который попытается включить сигнализацию - сначала избавьтесь от него. Справа запрыгивайте на платформу и заходите в дверь. Посмотрите на забавную дуэль Скайуокера и Десана, в которой рептилия, конечно, избежит заслуженного возмездия (а то игра раньше времени кончится). Миссия завершена.



Doomgiver - Communications Array

Корабль адмирала Файара (у него что, на Звездный Разрушитель денег не хватило?) покинет доки и уйдет в гиперпространство, а нам необходимо найти на его борту Джен и послать сигнал истребителям Новой Республики. Кайл теперь может почти что летать - прыжок вырос до третьего уровня, а молния - до второго. Кроме того, защита мечом поднялась до максимума и доступен «силовой» режим. Остальные изменения в Силе не слишком важны. В зале найдите комнату с офицером, заберите его ключ и откройте запертую дверь. Теперь едем на лифте и попадаем в зал с высокотехнологичным оборудованием. На потолке справа есть вентиляционная решетка - прыгните в нее. Пройдите по вентиляционной шахте, прыгайте вниз и нажмите кнопку. Вы теперь управляете одним из астродроидов - выезжайте в зал, где прыгали в вентиляцию и проезжайте по туннелю. Внутри нажмите кнопку у двери, после чего можно оставить дроида. Проходите в открытую роботом дверь и на лифте спускайтесь вниз.

В зале перебейте всех и в центре разбейте стекло в полу. Пройдите по коридору до лифта, на котором мы поднимемся в помещение с четырьмя кнопками - активируйте их. Выходите через дверь из комнаты и проходите в дверь слева. Садимся в «метро» и едем до конца. Заберите ключ офицера и идите по коридору, где вас уже ждут турели на полу и толпа имперцев. Открывайте дверь и проходите в секцию из которой идет управление радиосвязью. Спускайтесь на лифте вниз и окажетесь в странном многоуровневом помещении. Здесь находится множество комнат, в которых есть консоли с кодовыми символами, нам нужно активировать три верных кнопки. Ищите нужные кабинки, руководствуясь правилом: к ним обычно не ведут мосты, а к входу нужно прыгать. Теперь выходите обратно в зал и поставьте правильную комбинацию в трех кабинах. Теперь воспользуйтесь пультом управления. Вот они технологии будущего - чтобы простое сообщение послать, необходимо полчаса прыгать по каким-то эстакадам!

Идите обратно в зал с тремя кабинками и проходите в открывшуюся дверь.

Doomgiver - Detention Area

Rogue Squadron, используя информацию, которую мы послали им в конце прошлой миссии, атакует имперский крейсер, вышедший из гиперпространства. Идем через коридор и в зале берем ключ офицера. В центре зала на втором уровне есть лифт - спускайтесь на нем и увидите консоль - это пульт управления одним из орудий крейсера. Можно несколько расслабиться и пострелять по имперским истребителям. Затем идем к лифту и наверху проходим через дверь. Идем прямо до ангара, в который и заходим. Выходим из него через дверь напротив и в комнате слева нажмите кнопку, после чего идем в правую дверь, где тоже нажмем кнопку и выходим обратно в ангар. На лифте попадаем в коридор, в конце которого вас шквальным огнем встретят турели. Поднимайтесь на лифте наверх и проходите в комнату с компьютером. Нажмите кнопку дважды и выходите через открывшиеся двери внизу. На лифте поднимайтесь наверх. Идем через дверь и попадаем на очередной перекресток. Из одной комнаты можно открыть шлюзы в ангаре, что избавит Кайла от проблем с имперцами (не забудьте сделать как было, а то последуете за штурмовиками). Выходим в ангар и идем дальше в коридор, затем проходим в комнату с вентиляционной решеткой наверху и трубами. Дойдите до вентиляционной решетки и падайте вниз к отряду имперцев. Предупреждаю, не стоит их обстреливать сверху, иначе в вас засадят из ракетницы и Катарн вместе с остатками потолка упадет вниз.

Возьмите ключ и откройте дверь, затем идем в дверь слева. Дальше идите до ангара где будет толпа врагов и пара ситхов в нагрузку. Проходите в дверь слева в дальнем углу. Дойдите до офицера за бронестеклом и используйте Mind Trick. Теперь идите к Джен и выходите по коридору. Один должен держать кнопку, другой пробегает в следующую комнату и нажимает кнопку там. Повторить нужное число раз. Выбегаем обратно в ангар.

Doomgiver - Shield Array

Истребители Новой Республики продолжают атаку, а нам нужно им помочь, отключив силовое поле Doomgiver'а. Ваша способность лечения выросла до третьего уровня - теперь можно очень быстро восстанавливать здоровье, это вам пригодиться.

Идите до парапета, а на нем зайдите в дверь (любую), по пути разделайтесь с имперцами. В коридоре приготовьте какое-нибудь оружие помощнее и сломайте нескольких атакующих дроидов. Бегите в конец коридора и по лестнице пройдите в зал управления. Дальше все как обычно - уничтожаем имперцев, нажимаем кнопку - в зале с парапетом выдвинется труба, по которой можно пройти в дверь. Бегите туда и заходите внутрь. Забираем ключ офицера (он ему уже не нужен) и бежим обратно к парапету, а затем проходим в дверь прямо по курсу. Теперь можно открыть дверь впереди, внутри вы найдете еще одну дверь (там, где большое стекло) - откройте ее и нажмите кнопку в комнате. Бежим обратно к парапету, где снова заходим в сооружение в центре, но там прыгаем в открытый люк справа.

Выберитесь из туннеля и зарубите очередного ситха. Идем направо через дверь и едем на лифте наверх. Там поверните направо и выйдите в странное помещение с не-



Полное прохождение

сколькими уровнями. Ваша задача - попасть наверх (можно просто туда запрыгнуть). Проходим в дверь и через стекло валимся вниз. Следующая цель - комната справа, где вас встретят турели под потолком. Поднимаемся на лифте и идем в дверь слева. Мы нашли то, что искали - генератор силового поля корабля, но, как видите, он и сам в силовом поле. Нам однозначно надо его сломать, поэтому прыгаем на идущие от генератора конструкции и разрушаем красные трубы, а потом и сами конструкции. И в этот момент непонятно откуда выползет сам адмирал Файар в механизированной броне. Он очень обидится на Кайла за то, что тот сломал его генератор и атакует Катарна.

Хотя Файар и не джедай, он совсем неслабый противник, благодаря костюму. Учтите, что адмирал окружен мощным защитным полем, поэтому не стоит подходить к нему близко - получите немалые повреждения. Кроме того, силовое поле восстанавливается очень быстро, а вблизи флотоводец использует мощный манипулятор.

Убить его можно так: быстро выпустите в него все ракеты, сбив силовое поле и повредив костюм, а затем переключитесь на меч, включите скорость, забегите за спину противника и атакуйте. Меч следует использовать в «силовом» режиме. Очень скоро адмирал отправится к праотцам, а нам пора убираться с разваливающегося крейсера. На корабле больше нет гравитации, поэтому готовьтесь летать.

Прежде чем выходить из реакторного зала, летите наверх, где, осмотревшись, найдете секретную зону. Все, теперь быстро (но аккуратно) летим в начало уровня, к залу с парапетом, находим открытую дверь и встречаемся с Джен. По пути вам будут попадаться дроиды, которые летают гораздо лучше вас - будьте к этому готовы.

Yavin Swamp

Спасательная капсула упала посреди обширных болот Явина. Наша главная задача на ближайшее время - пробраться в атакованную Академию Джедаев. Джен отправляется на помощь пилотам Новой Республики, а Кайл - спасать республиканцев на земле. Ваш уровень молнии возрос до максимума, теперь Катарн может не бояться, что останется без работы - на любой электростанции ему будут рады. Приготовьтесь к встрече с новой разновидностью штурмовиков - «болотная» модификация. Они, словно зеленые подводные лодки, будут всплывать из-под воды и набрасываться на вас. По дороге старайтесь не падать в воду, иначе световой меч погаснет и вы сможете его включить, только выбравшись на берег. Ну, вперед!

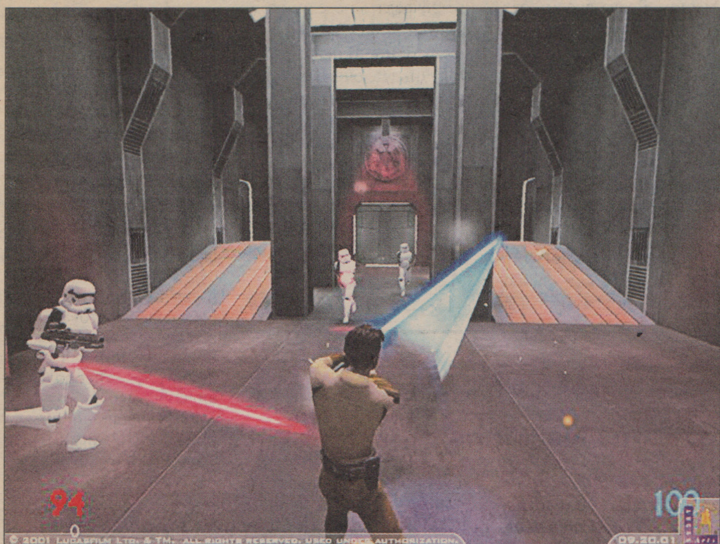
Идем до большого камня и запрыгиваем на него - на вас снова свалятся ситхи, вы прекрасно знаете, что с ними делать. Идите вдоль правой стены пока, в конце концов, не придете к еще одной спасательной капсуле («удачно» приземлились имперцы - это надо уметь...). Теперь найдите дерево справа от капсулы и ныряйте под воду. Проплывите через подводный туннель и, пройдя вперед, поверните налево. Идем между скалами (внимательно смотрите по сторонам, здесь справа есть секретная зона - туда можно запрыгнуть) до руин на берегу. Теперь нам налево и до тупика.



В руинах будет проход, точнее дыра в стене - лезьте туда. Разобравшись с джедаями, идем к месту, где происходит небольшая разборка имперцев и республиканцев. (Когда выйдите из туннеля, нырните в озеро - и справа будет еще один секрет). Теперь идем направо и двигайтесь, пока не увидите AT-ST. Круша врагов, идем дальше, к выходу (через еще одну капсулу).

Yavin Canyon

Прекрасная возможность «порулить» имперским ходуном (признайтесь, вы всегда хотели это сделать). Прыгайте на брошенную машину, а, затем - в люк. Дальше просто идите по каньону, отстреливая пушки, штурмовиков и коллег на AT-ST.



Кстати, можно сделать намного проще и, включив Скорость, пробежать через весь каньон на одном дыхании.

В конце зайдите (уже без AT-ST) в пещеру, поразите еще одного ситха, а затем проходите через подземелье в Академию Джедаев.

Этот уровень, несмотря на простоту, содержит ряд интересных моментов. Прежде всего, когда вы повернете за угол и окажетесь на территории с пушками и имперским ходуном, можно прыгнуть на уступ, с которого вас обстреливал штурмовик. Там будет вход в пещеру - идите через нее. Если вы идете пешком, внимательно смотрите на стены - там можно найти проходы, которые сократят путь.

Yavin Jedi Academy

Идем по тоннелю до ангара (а здесь мы уже были...), уничтожая все, что встречается на пути. Пройдите через дыру в стене, поднимитесь наверх и, перебив всех, идите в следующую комнату. Всех врагов, как обычно, убиваем и идем в новый зал, где повторяем то же, что и в предыдущем. Прыгаем наверх.

Ваша задача - пройти во двор Академии, где вас ждут четыре(!) темных джедая одновременно. Разобравшись с ними, поворачиваем налево и проходим через дверь к еще двум ситхам и убегающему Десану. Порубите врагов в капусту, и Кайл сам побежит за неудавшимся Императором.

Yavin - The Final Showdown

И снова в бой, покой нам только снится. Идем вниз и разбиваем камни, блокирующие проход. В комнате, где вы окажетесь, начнется небольшой обвал, нужно запрыгнуть на уступ справа, а затем идти дальше по коридору. В тупике поверните налево, затем пройдите через «липовую» стену. Вскоре вы увидите языки пламени, вырывающиеся из колонн - пройти между ними не так просто даже с включенной скоростью, но сделать это вполне реально. Увидев трех Десанов одновременно, бегите влево, а внизу перерубите трубу, чтобы потушить огонь и прыгайте в отверстие в полу. В комнате нажимайте Силой таблички, а когда увидите образовавшийся новый коридор (стена отъедет назад), проходите по нему и после поворота найдите еще одну табличку на стене. Пройдите последнее испытание (движущиеся камни) и приготовьтесь к финальной битве.

После короткого диалога (фраза Катарна «come, join us» просто вызывает умиление, таким тоном она сказана...) начинается сражение.

Десан - самый сильный противник из встреченных вами в игре, он прекрасно использует Силу, да и мечом владеет лучше вас. В принципе ничего нового я вам в битве с ним посоветовать не могу. Все то же самое: включенная скорость, а когда запас Силы иссякает, бегайте кругами, восстанавливая ее - так можно воевать с джедаем довольно долго, и вы получите от этого истинное удовольствие.

Как надоест гибнуть в мучениях, сделайте следующее. По ходу игры вам часто встречались дроиды, которых можно запускать, и небольшие стационарные турели (не те которые в вас стреляли, а те, которых вы находили в ящиках); использовать их было особо негде, поэтому их должно скопиться немало. Короче, все это нужно быстро установить где-нибудь наверху на открытом месте, и в итоге, Десана либо пушки завалят, когда он будет драться с вами, либо вы поразите, когда он будет атаковать турели. Так или иначе, ящерица обречена.

И последнее. В центре зала есть небольшая пирамида, если на стенах нажать кнопки, то над ней появится луч света, в который можно прыгнуть - и на короткое время вы станете невидимы. Удачи!

Что интересно, Кайл на этот раз оставил lightsaber себе, а не отдал его Люку на хранение...

Phoenix

КОДЫ

nhl 2000

Во время игры наберите:
awaygoal - гол в ворота хозяев
homegoal - гол в ворота гостей
penalty - большинство
spots - включить предыгровые моменты
zambo - Zamboni на льду
gre34ddfg - бешеная шайба
finalgo - выйти в финал
check - силовой прием автоматом
grab - захват клюшки автоматом
flash - вспышки камер на стадионе
nhlkids - дети на льду

gta: london 1969

travelcard - все уровни и бесконечные жизни
super well - все уровни
deathtoall - бесконечные жизни, нажмите * - и получите все оружие

harvester

Коды вводятся во время игры:
BOSTON STRANGLER - телепортироваться на второй уровень
BRUCE - режим бога
CHARLES MANSON - телепортироваться в конец третьего уровня
MURDERER - получить оружие
SON OF SAM - получить вещи инвентаря.

panzer dragoon

Убрать дракона:
Нажмите [Вверх], A, [Вправо], A, [Вниз], A, [Влево], A, [Вверх], S, D во время игры.
Режим колдовства:
Нажмите Z, C, Z, C, [Вверх], [Вниз], [Вверх], [Вниз], [Влево], [Вправо] в главном меню. В этом режиме скорость игры больше.

с.в.и.н. (s.w.i.n.e.)

Во время игры нажмите Shift + Enter и наберите один из нижеследующих кодов:
smarten - повысить уровень у выбранного юнита
mo money - +1000 кредитов
quicker than death - убить вражеские юниты за один выстрел
blitzkrieg - перейди на следующий уровень
instant delivery - повысить скорость юнитов

киллер танк

Во время игры нажмите «T», затем вводите:
aecheats - чтобы активизировать режим секретов
aedqd - режим бога (бессмертие)
aefa - всё оружие и патроны

heist

Полное здоровье для команды:
Во время игры нажмите [Right Ctrl] + [Shift] + [H].

golf resort tycoon

Дополнительные деньги:
Во время игры нажмите [Shift] + [Ctrl] + [C] + [A] + [T].
Ускорение:
Во время игры нажмите [Shift] + [Ctrl] + [W].

КИНО

сталлоне в «такси-3» и «рэмбо-4»

Сильвестр Сталлоне объявил на прошедшем во Франции кинофестивале, что режиссер, сценарист и продюсер Люк Бессон пообещал устроить ему небольшую роль в третьей части «Такси». Также Сталлоне похвастался, что они с Люком, возможно, напишут вместе сценарий к какому-то фильму (то еще получится творение!), а на одной из пресс-конференций проявил живой интерес к возрождению сериала о Джоне Рэмбо, поскольку очередной фильм, мол, может стать «отличным сплавом экшена и политики».

«атака клонов» на imax - в ноябре

Вице-президент кинокомпании LucasArts по маркетингу Джим Уорд подтвердил, что релиз IMAX-версии второго эпизода «Звездных войн» состоится прямо перед выходом DVD с этой картиной, то есть до 12 ноября. По его словам, «Атака клонов» подвергнется революционной технологии цифрового ремастеринга IMAX DMR, что в итоге даст картинку беспрецедентного качества. Надо сказать, что к изначально цифровым фильмам эта технология не применялась еще ни разу, так что можно лишь позавидовать жителям тех стран, которые смогут посмотреть «Эпизод II» на воистину гигантских экранах IMAX-кинотеатров, и порадоваться за дядюшку Лукаса, который сможет заработать еще несколько десятков миллионов долларов.

люк госс в blade III и tomb raider 2

В своем последнем интервью актер Люк Госс заявил журналистам, что намерен сняться в двух грядущих блокбастерах: Blade III и Tomb Raider 2. В первой картине он повторит свою роль «супервампира» Джареда Номака, хотя, по его же словам, «понятия не имеет, как он сможет вернуться в этот фильм. Разве что из эмбрионов, которые зрители могли видеть в конце Blade II». Также Люк сказал, что режиссер Tomb Raider 2 Ян Де Бонт хочет дать ему довольно заметную роль в этой картине, однако все будет зависеть от съемочного графика актера. А сейчас он весьма напряженный, поскольку Госс играет главную роль в фильме Charlie, повествующем о британском гангстере Чарли Ричардсоне, и пишет вместе с Уэсли Снайпсом сценарий для совместной ленты а-ля Mission: Impossible.

Инопланетные лемминги

Dweebs 2: The New Breed

Земля, как известно, лакомый кусочек для инопланетян. Если уж не завоевывать или не лететь на этот голубой шарик с мирной миссией, то уж разбиться на ней или в ее окрестностях - святое дело. Так случилось и с пушистыми глуповатыми, но очень милыми тварями, называемыми странным словом Dweebs, которое можно перевести как «глупцы».



Наша справка: *Разработчик: Mutation Software. Издатель: Mutation Software. Жанр игры: Arcade. Дата выхода: 13-09-2002. Требования: P2-333, 128MB RAM, 16MB 3D Card. Рейтинг: 6,5*

Действительно, маленькие существа рассыпались по всей планете, и теперь начинают свое путешествие домой. Кто-то выбирается с кухни, кто-то с поляны, из тропического леса или лаборатории мыльных пузырьков. Всего восемь локаций, разделенных на небольшое количество уровней. Каждый из них представляет некое подобие лабиринта, по которому придется довести пришельцев до их летающей тарелки, чтобы те отправились восвояси.



Внешне игра очень напоминает знаменитых «Леммингов». Здесь мы также должны будем управлять забавными существами, раздавая им команды. Однако, существуют и кардинальные отличия. Например, здесь практически все команды единовременны. Если существо должно прыгнуть, мы ставим в нужном месте квадратик со стрелкой вверх, инопланетянин использует его, будто съедая, и взмывает ввысь. Есть правда и «вечные» команды, такие как разворот. Правда, в отличие от всех тех же «Леммингов», на это не надо тратить существо, тем более что довести до выхода необходимо всех, просто ставим блок со стрелкой в нужное место. Существ нам дается совсем немного, да и время ограничено. Но вести их придется не вниз, а в основном вверх. Мало того, по пути наши пришельцы смогут размножаться, встречая пару того же цвета. Из отложенного же яйца практически сразу вылупится новый член инопланетного общества, которого также придется спасать. Однако помимо усложнения задачи, новорожденные могут еще и помочь в прохождении уровня, а иногда без них достичь летающей тарелки будет просто невозможно. Дело в том, что у каждого Dweeb'а свой цвет, а у каждого цвета свои особенности, которые также можно использовать, оставляя им квадратик с командой. Желтые, например, превращаются в метеор, фиолетовые пугают неприятеля, синие пролезают в узких местах. Всего восемь разновидностей, плюс черный злой Weevil - не дающий проход и сбрасывающий наших подопечных вниз. Именно для последних в основном и предназначены суперприемы цветных пришельцев.

Что же еще интересного ждет нас в лабиринтах? В основном это многочисленные рычажки, включающие аппараты по выдуванию мыльных пузырей. Они помогают пришельцам подниматься наверх. Еще иногда будут встречаться призы в виде маленьких будильников - они прибавляют время к таймеру, ведущему обратный отсчет. Ну а если время не жалко или возникла необходимость, можно дать команду спать любому из подопечных инопланетян.

Графика в игре достаточно симпатичная. Крупные и отчетливые, по сравнению с «Леммингами» персонажи, цветастые, хоть и размытые фоны, приветливая гамма. Музыка радует, звуковые же эффекты не слишком обильны, но забавны и достаточны. В целом игра получилась очень яркой, веселой и приятной для души и тела. Довершает панораму удобное меню и система паролей. Так что, если в играх вы цените не только реакцию, но и логику - добро пожаловать в мир Dweebs.

Антон Перегрузкин

Тридцать восемь попугаев

Jay Jay the Jet Plane: Earns his Wings

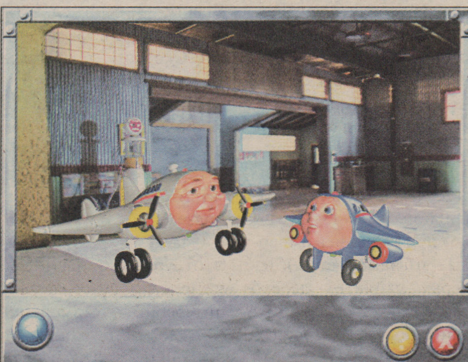
Снова мы встречаемся с симпатичным игрушечным самолетиком с лицом младенца в очередной детской обучалке от «The Learning Company». Слава Богу, на этот раз никакие бедствия нам не грозят, всего лишь руководство доверило Джей Джею его первое задание по доставке грузов в аэропорт. Он должен собрать шесть посылок с прилегающих к аэропорту областей, в каждой из которых необходимо сыграть в мини-игру, выполнить легкий паззл и т.д.

Наша справка: *Разработчик: Brighter Child Interactive. Издатель: Learning Company. Жанр игры: For Kids. Дата выхода: 08-09-2002. Требования: P-266, 64MB RAM, 2MB Video. Рейтинг: 6,0*

Как и в прошлой игре, уровень заданий в местных «Activities» рассчитан примерно на начальные классы средней школы, а потому тем, кто постарше, можно особо не беспокоиться. Вы можете выбрать один из трех уровней сложности в каждом испытании. А испытания здесь представлены следующего рода: изучение цифр при помощи скатывающегося с горы самолетика, выбор животных по определенным признакам, распихивание цветных яблок по корзинкам, повторение музыкальной мелодии проигранной двумя светлячками, определение высоты одних предметов при помощи других (например, высота лестницы составляет 11 болтов, а велосипеда - аж две лейки!), и восстановление разобранной взлетной полосы из предложенных кусочков. Когда вы соберете все шесть посылок, вам станет доступен бонус: в каждой коробке лежит рисунок, который вы можете раскрасить и потом распечатать на принтере.

По уровню графики и музыкального сопровождения игра осталась столь же простой и незамысловатой, как и прежде. Видимо, детишек такой ход вполне устраивает и разработчики пока решили ничего не менять. Что ж, доставляйте посылки, делайте со своими детьми первые обучающие шаги во взрослый мир и ожидайте новых игрушек из серии «Jay Jay the Jet Plane», уж они-то не заставят себя долго ждать.

IGROK



ИГРЫ

карточная игра lord of the rings в онлайне

Компания Decipher, по большей части известная своей карточной игрой по мотивам Lord of the Rings (а-ля Magic the Gathering), намерена создать ее онлайновую версию. В качестве разработчика выбрана компания Worlds Apart, создавшая такие MUD'ы, как The Eternal City и Grendel's Revenge. «Карточную игру по мотивам The Lord of the Rings с легкостью можно назвать лучшим продуктом такого рода на рынке. В нее очень просто научиться играть, а глубина и интерес заставляют возвращаться к ней снова и снова, - сказал президент Worlds Apart Скотт Мартинс. - Ни одна другая игра по лицензии не может так точно передать дух оригинала. Мы гордимся тем, что работаем над ней вместе с Decipher». The Lord of the Rings Online Trading Card Game должна появиться на просторах Интернета уже в начале 2003 года.

оперативник sas - консультант igi 2

Бывший оперативник SAS Крис Райан согласился поработать военным консультантом для «шпионского шутера от первого лица» IGI 2: Covert Strike. Опытность Криса не подлежит сомнению - он участвовал во всевозможных операциях вроде The Gulf War и Bravo Two Zero, а после выхода на пенсию написал книгу «The One That Got Away», быстро ставшую бестселлером. Райан будет помогать команде разработчиков Inner Loop соблюдать достоверность в тактической и оружейной части IGI 2, а также появится в нескольких видеороликах, которые будут популярно объяснять игрокам преимущества тактического ведения боя.

encore издаст phantom crash

Компания Phantagram Interactive подписала соглашение с Encore, согласно которому последняя получает все права на издание игры Phantom Crash в Европе. Речь идет, разумеется, о PC-версии этой аркадной вариации на тему MechWarrior, дата выхода которой не слишком ясна. А вот релиз Phantom Crash для Xbox совершенно точно состоится в конце этого года.

анонсирована virtual city 2002

Компания Brightstar Entertainment анонсировала Virtual City 2002 - градостроительный экономический симулятор, который увидит свет уже в этом месяце.

ИГРЫ

саундтрек к gta: vice city на 7 дисках

Прислушавшись к просьбам фанатов Grand Theft Auto 3, компания Take-Two Interactive собралась выпустить аудиодиск с музыкальными темами из грядущего криминального симулятора Grand Theft Auto: Vice City. Точнее сказать, «аудиодиски», поскольку фирменная коробка будет включать в себя целых 7 (семь!) CD, до отказа набитых высококачественной музыкой в стиле 80-х. Среди групп значатся такие «монстры рока», как Judas Priest, Blondie, Flock of Seagulls, Kool and the Gang, Hall and Oates, Grandmaster Flash, Cutting Crew и прочие. Релиз этих дисков состоится одновременно с выходом игры—29 октября.

анонсирована civilization III: game of the year edition

Следуя последней моде выпускать особенно популярные игры одновременно с каким-нибудь Collector's Edition, компания Infogrames объявила о том, что дополнение к Civilization III под названием Play the World появится в продаже параллельно с Civilization III: Game of the Year edition, которая, как нетрудно догадаться, будет состоять из оригинальной игры (версии 1.29f) и все того же add-on'а. В комплекте также будут находиться три новые карты, видеоролик о создании игры, «отрывок» из официального руководства по игре в исполнении издательства Prima и таблица с полным списком клавиатурных команд. Релиз Civilization III Game of the Year edition и Play the World состоится в октябре этого года.

swat: urban justice задерживается

По Интернету прошел слух, что компания Sierra никак не успевает выпустить тактический шутер SWAT: Urban Justice осенью этого года и, скорее всего, перенесет дату его выхода на 2003-й. Вполне возможно, что эта задержка связана с уходом из Sierra Рода Фанга, продюсера сериала SWAT, в другую компанию. И хотя от официальных лиц Sierra никаких подтверждений или опровержений этим слухам не поступало, практически все крупнейшие онлайн-магазины поспешили зафиксировать изменение даты выхода на своих сайтах.

Охотники рядом

Cabela's Ultimate Deer Hunt 2

Излюбленный компанией Sylum Entertainment жанр—это охота. Из-под пера этих людей вышел далеко не один продукт, посвященный хищническому отстрелу всевозможных рогатых копытных. Бедные наивные виртуальные олени продолжают страдать и в очередном симуляторе охоты.

Наша справка: Разработчик: Sylum Entertainment. Издатель: Activision Value. Жанр игры: FPS. Дата выхода: 12-09-2002. Требования: P2-300, 32MB RAM, 3D Card. Рейтинг: 5,5



Выслеживать беззащитных особей придется в любимых рядовыми американцами суровых лесах Айдахо, в заснеженном Мичигане и мрачной Аляске, засушливом Техасе и близ полноводной Миссури. В каждом из этих районов водятся несколько видов оленей, обычно два-три. Охотничья миссия состоит в поражении животного определенного вида или, например, в соревновании с неким виртуальным охотником на предмет скорейшего выслеживания и отстрела зверя.

Игра обладает очень гибкими настройками. Можно, например, усложнить игру включением режима «protected species», в результате чего появится запрет на отстрел некоторых особей или отключить опцию «animal indicator», которая отвечает за индикацию зверей, попавших в радиус прямой видимости с помощью яркого красного пятна. Чтобы заметить гордое животное на дистанции 100 метров в лесистой местности без этого индикатора, нужно быть очень внимательным.

К счастью, экипировка забугорного охотника не сравнится с исконно родными телогрейкой, берданкой и бутылкой. На выбор предлагается целое море разливанное полезных вещей. Несколько видов палаток, маскировочные комплекты, манки, прикормки, источники запахов, бинокли, муляжи оленей, стулья-подвесы для комфортной засады на дереве, карты местности, боеприпасы и порядка 8 видов охотничьего оружия. В арсенале охотника находятся пять ружей различного калибра, начиная от .243 Rifle с 4-кратной оптикой и заканчивая мощнейшим .50 Muzzleloader, одно помповое ружье 12-го калибра и пара луков. Среди этой горы всевозможных вещей, которые могут понадобиться на охоте, тяжело выбрать действительно нужные, поэтому специально для тех, у кого разбегаются глаза, существует кнопка «autoequip». Для любителей вдумчивой подготовки посоветую лишь никогда не забывать про карту местности и самый мощный из биноклей с встроенным дальномером.

В процессе охоты начинающим немного поможет клавиша F8, на которую привязаны некоторые советы по поиску зверья. Например, «уже темнеет, так что попробуйте поискать в редколесье»... Минуты в процессе охоты текут непрерывно, и плавная смена времени суток вносит свои коррективы в процесс охоты. Это максимально реалистично, так что не забывайте про палатку, которая поможет Вам переждать ночь—время суток для охоты на оленей совершенно бесполезное.

Территории в игре достаточно велики. Чтобы пересечь карту, бегом придется потратить более 10 минут реального времени. Именно поэтому автомобиль у американского охотника тоже должен быть. После загрузки уровня необходимо сориентироваться по карте, на которой обозначены места охоты, стартовая точка и зоны палаточного отдыха, сесть в машину и, определяя направление по компасу, передислоцироваться поближе к месту охоты. Распугивать оленей рычанием двигателя и оглушительными выхлопами ни в коем случае нельзя, поэтому машину лучше оставить подальше и пройтись пешочком, вдыхая виртуальный свежий воздух, пахнущий виртуальными же хвоей и перепрелым гумусом. В зависимости от типа передвижения и местности, индикатор тишины, расположенный в верхнем левом углу экрана, показывает текущий уровень производимого охотником шума, которого при выслеживании зверья должно быть как можно меньше. Выйдя на оленя, необходимо с помощью бинокля оценить вид животного и дистанцию. Если охота идет именно на этот вид, то можно переходить к фазе два—нужно добиться того, чтобы дистанция между Вами и оленем не превышала 100 футов. На больших расстояниях точный выстрел из ружья пусть даже и с превосходной шестикратной оптикой очень сложен. При прицеливании необходимо учитывать силу отдачи, направление ветра и прочие факторы.

Графическая реализация игры далека от идеала. Помимо отличного неба и неплохой растительности, смотреть, в общем-то, не на что: слабенькие текстурки, схематичные ружья, однообразное цветовое решение. Появляются и неизбежные накладки, вроде странного поведения z-буфера с растительностью или пикапа, свободно пересекающего по дну глубокую речку. Леса и поля пустынны, и, помимо собственно оленей, удалось встретить только белок. Звук достаточно разреженный, хотя, кроме тихого шелеста деревьев, далеких криков животных и громоподобных до противоестественности выстрелов, от подобного охотничьего симулятора ожидать нечего. В качестве симулятора охоты «Cabela's Ultimate Deer Hunt 2» вполне неплох, однако в силу специфичности геймплея популярность подобных игр на территории России весьма ограничена. Что, впрочем, не мешает фанатам продолжать в них играть снова и снова.

Kravchuk



КИНО

эминем объясняет значение «8 мили»

Белокожий рэпер Эминем объяснил в своем последнем интервью значение названия своей первой картины «Восьмая миля», в которой он играет вместе с Ким Бесинджер и Бриттани Мерфи. По его словам, «восьмая миля»—это что-то вроде полосы, разделяющей Детройт на два цвета. На одной стороне находится большей частью «черный» Детройт, а на другой—почти полностью «белый» Уоррен. «Я родился на белой стороне Детройта, но постоянно жил где-то на этой черте»—сказал Эминем.

стивен содерберг о «двенадцати друзьях оушена»

Стивен Содерберг признался, что очень хочет снять сиквел к «Одиннадцати друзьям Оушена», но пока что, увы, в его голове не материализовалось ни одной хорошей идеи. «Я знаю, что мы сможет сделать лучший фильм, чем «Одиннадцать друзей». Съемки обязательно пройдут в Европе, и все актеры из первой части будут задействованы... Причем актеры должны сыграть еще лучше—за первую картину они получили очень много денег, поэтому в сиквеле поработают забесплатно. И никто, между прочим, против этого не протестовал».

замена в кастинге «фредди против джейсона»

Наконец-то нашлась замена Брэду Ренфро—молодому актеру, который должен был сыграть «главную жертву» в эпическом трэш-ужастике «Фредди против Джейсона». Новым героем стал Джейсон Риттер, которому придется сниматься вместе с Келли Роуланд и Моникой Киной. Скептикам, полагающим, что на «Фредди против Джейсона» будет невозможно смотреть, стоит напомнить, что его режиссером выступает Ронни Ю, снявший отличную вещь под названием «Формула 51»/«51-й штат» с Сэмюэлем Л. Джексоном в главной роли.

найден режиссер «блондинка в законе»

Режиссер фильма «Целуя Джессику Штейн» Чарльз Герман-Вармфелд согласился ставить сиквел к «Блондинке в законе» для кинокомпании MGM Pictures. Сценарий к фильму напишет Кэйт Конделл, а главная актриса Риз Уизерспун получит за свою роль 15 млн. долларов. Чарльз, помимо всего прочего, пообещал поставить пилотную серию одноименного сериала, который пройдет на телеканале ABC.

форум

«общаемся»



Ответ на вопрос редактора в 32 номере.



Да, реслинг «надувательство», но какое надувательство! Разве вам интереснее было бы посмотреть бои восьмиугольника, или панкратиона, где два потных мужика просто валяются по рингу и максимум, что могут сделать - это бросок через плечо? А взгляните на реслинг! В нем более 800 приёмов, более 35 видов боёв и более 2000 борцов по всему миру! Кстати, «реальность» реслинга зависит и от федерации... Например, в федерации CZW (Combat Zone Wrestling) все удары стульями практически настоящие, а вот в WWE (World Wrestling Entertaiment) удары липовые. В чём заключаются наши тренировки? Ха... В отработки приёмов! Если вам кажется, что это всё так просто, то это наиглупейшая ошибка!!! В России не то, что не понимают реслинг, а просто не хотят понять! Смотря на реслинг люди думают: «Да вот, этот удар выглядит не по настоящему! Во, этот приём тоже косо!», а попробуйте забыть о этих недочётах! Попробуйте взглянуть на реслинг по другому! Вы просто не хотите понять... Плюс ко всему в реслинге есть сюжет и это делает его вдвойне интересным!

Моё мыло raven_sochi@mail.ru
P.S. Если вдруг надумаете это напечатать, то напечатайте и моё лого!

Спасибо за ответ, как и обещали, публикуем его! Думаю, он будет весьма интересен большинству наших читателей. Сами мы с удовольствие прочитали Ваше эмоциональное письмо и, наконец, из первых рук узнали что же такое реслинг. Поверьте, никто в здравом уме не подумает, что реслинг это очень просто и примитивно. Для того, чтобы разыграть такой спектакль, показать такой бой, безусловно, нужно великолепно владеть приемами. Интересуясь как Вы тренируетесь, DISKman не хотел Вас задеть, напротив - для нас до сих пор остается страшной тайной вопрос - какие тренировки необходимы реслингистам.

Когда будет готов ваш сайт? Как «жителю» глобальной сети мне бы очень хотелось увидеть ваше интернет-издание. Думаю? что страница в и нете смогла бы решить вашу проблему с количеством и качеством рубрик. Вы бы смогли писать не раз в неделю, а по мере поступления новостей и статей. С удовольствием помог бы с оформлением.
Как и большинство читателей с удовольствием вношу предложение о улучшении: не плохо было бы ввести в газету «колонку читера» **(думаю что она бы очень понравилась читателям так как на 9 читеров приходиться один «реальный игрок»). (- ну, с этим можно поспорить. Например, в любимой нами Counter Strike с читерами давно и небезуспешно борются. И, что самое интересное, на данный момент на наиболее популярных серверах эта борьба увенчалась несомненным успехом. - коммент. ред.)**
Вы спрашивали какую игру я бы хотел увидеть в вашем журнале в разделе «старых» игр, думаю что первых червяков (Worms 1) классная игра, давшая целое поколение червей.
Я понимаю, что кол-во писем приходит огромное, но если вы все же напечатаете мое письмо в форуме, то напечатайте мой ящик и сайт:
mailto:voviki_worms@mail.ru
URL:www.mug2k.narod.ru

Ваш постоянный читатель
Владимир Викторович



Про наш сайт мы уже говорили в прошлом номере. Пока работа над сайтом DISKman'а не планируется. Спасибо всем, кто предлагает свою помощь в создании веб-ресурса газеты. Судя по всему, с началом работы над сайтом (да, да, рано или поздно такая работа обязательно начнется, можете не сомневаться!) редакция разместит на страницах газеты призыв к веб-мастерам, админам и дизайнерам. А что, подобного общественного проекта рунет еще не знал. Возникнет, правда, вопрос взаимодействия - чтоб желающие помочь не мешали друг другу. Но, надо полагать, мы сумеем найти общий язык и нормализовать работу.



Part 3
Кгхм... Тут поразмышлял еще кой-над-чем, понял, что кое-где обшибся...
1. Детские игры. Мне кажется, что сейчас эта проблема не менее важна, чем в былое время «чат». Первая мысля моя - зачем печатать о детских играх в серьезном издании (мозги у мя так устроены- все логически обдумывать)? Имеется предположение: Игр в неделю выходит не так уж и много. Анонсируется примерно столько же. Я считаю, что вам не хватает «серьезных взрослых :)» игр, чтобы была заполнена газета. Начинается «подгонка» (немного неточное слово:( )- увеличиваем прохождения, побольше анекдотов, реклама, железо, сеть... И когда уж совсем ничего не получается - вступают детские игры. Я прав? Просто ДРУГОЙ причины печатать о детских играх я не вижу. Настоятельно советую што-нибудь придумать(сам не знаю што :( ) и уменьшить V детских игр в журнале до 2 в номер.
(- а вот и нет! Подгонка (подверстка в нашей терминологии) есть всегда, в любой газете и при любых количествах материалов. Где-то добавить, где-то убрать, чтоб все красиво и эстетично легло на страницу. Но в отношении игр For Kids работает немного другая схема - просто мы считаем их такими же полноценными представителями жанра Games как и иные творения. Ну да, мы согласны, для Вас они могут быт не очень интересными. Но ведь издание читают и люди, которым интересно выбрать игруху для своих детей, племянников, младших братьев... - коммент. ред.)
2. Редактор. Свободу Редакторам!! Редактор дискмана - тебе не надоело писать из номера в номер одно и тоже причем без всякого смысла? Ведь и ежу понятно, кто занял на этой неделе первое место - куда проще посмотреть налево!!! Забей на то што ты щас пишешь, будь собой, пиши о том, как провел неделю - вот это и будет самое то!
И еще вопрос - Sidd это ли не редактор? **(- нет, Sidd это автор. Просто существует такая вещь - редакторская правка. В каких-то статьях ее по минимуму, а в каких-то... Но хватит о грустном, не будем никого обижать :))
Ладно, откроем страшную тайну - редактора, который в данный момент комментирует ваши письма и отписывает «Колонку», зовут <?> -=LoRd=- - коммент. Ред.)**
3. Новинки мультимедиа. Номер 25(32). Тама есть Team Factor. И в каком-то другом номере есть статья про эту игру. Дело в чем - что в «новинках» вы пишите ТОЛЬКО о «плюсах» игры, когда как в статье, большой и интересной, сказано, что игра - полнейший отстой. Если читать в «новинках», то можно по описанию купить и клясть D-m@n на чем свет стоит. Предлагаю:
А) Поставить рядом с игрой в «новинках» указание, в каком номере она была освящена.
Б)Указать ее рейтинг.
В) Добавить несколько ссылок в интернете.
(- Естественно «о плюсах». Ведь в «Новинках» опубликованы ОФИЦИАЛЬНЫЕ пресс-релизы по дискам от фирм-производителей. Потому и страницы называются «Новинки РЫНКА мультимедиа», а не «какие клевые и не клевые игры поступили в продажу на этой неделе...». Насчет рейтинга и ссылки - действительно стоящее предложение. Спасибо. - коммент. ред.)
4. Изменил свое мнение насчет «саунда». Гм. Что освящать- «рок, руский рок, попс, русский попс, классическую музыку». Кгхм! Эээ...Это что- все, что слушает редакция??? Но там же от 25 лет!!! А те, кто пишет вам обзоры игр? Короче, скажу по секрету- ОЧЕНЬ много народу щас слушает альтернатив. ОЧЕНЬ. Я не вру. Советую собрать человек 5 самых молодых из редакции, купить им кассету и вынести вердикт. Список прилагается.
1. KOЯN-любой альбом, кроме Untouchables.
2.Limp Bizkit-любой альбом.
3. Slipknot-альбом Slipknot-slipknot(красный такой) НЕ Iowa !!!
4. Bloodhoung Gang любой
5 System Of A Down.
6 Guano Apes
Список можно продолжать еще очень долго.
5. Номер 25(32) Zanzarah: The Hidden Portal. «...Мои дети....» (c)Demon. Признаюсь, мне стало немного не по себе...
Ну ладно, хрен с ним, что ...ээээ...не очень молодые люди пишут статьи. Токо у меня вопрос - ники вы им придумывали всей редакцией, или вдруг это его собственный ник (что вряд ли, т.к. этот ник ОЧЕНЬ распространен)... **(собственный, собственный. Что ж поделать. Жизнь у человека так сложилась - коммент. Ред.)** И еще прикольно будет, если к примеру Cathy или Smart Girl будут женщинами с тремя детьми 8-))!
6. Зачем вам мое лого - ответьте, а? Понятно, что опубликовать, токо какой смысл... **(- это кому как. Кто-то лого публиковать хочет, кто-то не хочет... каждому свое. - коммент. ред.)**

VorteX

Закончу по сложившейся традиции:
(если повторяюсь, то извините): Винипух слишком поздно понял, что пчёлы живущие в этом улье - совсем неправильные.
2001 1 июня Avadaro ——->www.starcraft.ru
Значение синуса в военное время может достигать четырех.
«Science Vessel» ——->www.starcraft.ru
Зерговский паразит - очень страшная болезнь. От нее или умирают или становятся идиотом. Вот мы с братом болели. Он умер, а мне повезло..
«Неизвестный сержант» Adolf[R.A.] ——->www.starcraft.ru
GL all!



Part 4
Здарова, редакция и редактор.

Прочитал в номере 25(32) статью про Atrox, написанную Demon_ом. Гм. Атрокс я токо видел, не буду спорить с мнением автора статьи об игре, но в статье есть одно, но большое недоразумение.
«...Самой выгодной стратегией несмотря не на что (даже не смотря на введение формаций и накопление бойцами опыта) остается примитивый rush, а руководить толпами воинов, сметающими все на своем пути, честно говоря, я уже подустал.»
1. Раш(rush)-это не то, о чем говорил Demon. Здесь вам придется поверить мне на слово или спросить у других стратегов. Раш (долго думал над точным определением :))-строительство в НАЧАЛЕ(!) игры большого кол-ва войск для атаки, а не для обороны. Еще есть термин, например раш дарками (Dark Templar)- быстрое развитие до дарков и атака ими в надежде на то, что у врага не будет детекторов. Но обычно говорят ранние(быстрые) дарки. Т.е. раш- это не будет атака толпой воинов, сметающих на своем пути всех, т.к. за 7-9 минут такого кол-ва войск невозможно настроить без кодов, а если и клепать одних зилотов, до у вражины будет как минимум столько-же. Начало игры в sc- первые минут 10.
2. Значит, раш не может быть примитивен. Ну тут я могу привести пример:
Раш Зерглингами надо проводить в первые 5, максимум - 10 минут игры. При игре против Протосса желательно, чтобы Зерглинги поймали врага, когда у него всего 1 Зилот. Но не забывайте: Пробы тоже могут убивать ваших Зерглингов, поэтому готовьте вторую волну атаки как можно скорее после первой. Бункеры с Морпехами - это тоже смерть для Зерглингов. Если в первые 10 минут вы не разрушили базу противника Зерглингами, пора менять тактику. Терраны разносят Зерглингов в клочки Огнеметчиками, позже - Танками, и даже большие группы Морпехов не дают Зерглингам приблизиться вплотную, а те атакуют только в ближнем бою. Всегда следите за тем, чтобы стоимость погибших Зерглингов была меньше, чем тот ущерб, который они нанесли противнику. Если это не получается, прекращайте рашить и переходите к более мощным юнитам.

Порядок развития:
1-6 Дроны идут на минералы
Спаунинг пул
новый Дрон на минералы
Оверлорд
еще 1 Дрон на минералы
6 Зерглингов атакуют противника
Дальше стройте Зерглингов и Дронов смотря по ситуации.
www.starcraft.ru
Просто? Это всего ОДИН пример раша для одной расы. Раш нельзя называть примитивным!!!

И еще один прикол - как то раз внимательно посмотрел рейтинги - вверху написано - по оценкам читателей. Хе- я тоже читатель, куда б тут свой голос отправить по W3... Нету ссылки - чтобы писать на мыло. А снизу-по материалам сайта 7wolf.net. !Что, все кто проголосовал, читают ваш журнал?! Eh-поздравляю..!
Рейтинги. Мне кажется, что писать просто Рейтинг: 7.6- неправильно. Вот мои мысли-
4 системы рейтингов - графика, звук, музыка, сюжет. Сверху рейтингов пишите жанр игры, снизу - примечание автора статьи. И еще - сделайте такую прибавку к системе рейтингов как эталон. Например, эталон графики для FPS(1-st person shooter)-Unreal. Статья про Ghost Recon - и оценка графики рекона по отношению к анреалу. Например- 7 баллов - значит 0.7 графики анреала. И так для каждого жанра (!!) и рейтинга. Если жанра такого нету (так было когда вышел первый GTA)- придумайте его сами. В примечании пусть автор статьи выложит кратенько свое мнение об игре, и еще можно чтобы он сказал - стоит игру покупать или нет. **(вот это уж, извините, вам решать. А над системой рейтингов надо думать. Так сразу и не решишь. Это в статье хорошо писать - я фанат Unreal, так вот, графика не дотягивает... А в рейтинге оценивать по отношению к конкретной игре... Тогда уж проще описывать кол-во кадров в секунду, софтвер-опенGL, другие примочки, по отношению к конкретному железу... В итоге, боюсь, к каждой игре нужно будет прикручивать маханький (страниц на пять) отчет о тестировании :))). В общем - думать надо над этим вопросом. - коммент. Ред.)**
Master! Беру слова обратно про скрины и требования. Просто я смотрю на скрин - и понимаю, что на моей печатной машинке такое не пойдет. Вот и все. Но читаю то не я один газету - так что сорри...Газету с диском, если там будет что-то действительно мне нужное, я куплю и за сотню, токо я сам не представляю, что должно быть на этом диске:)) Насчет форума- увеличиваем на страницу! **(пишите больше - больше напечатаем. Проблем-то :)) - коммент. Ред.)**
Тады вопрос редакции- а почему бы не увеличить V газеты до 28 страниц- добавить один двойной лист? Предложение - печатайте постеры без рекламы на них и таким образом, чтобы если вытащить лист с одним постером, а на др. стороне листа другой постер.
Номер 23(30)- Team Factor. Не играл, поэтому не буду спорить с мнением автора, что игра - полнейший отстой-т.к. не видел ее в живую.. Но, если подумать, что будет, если ботов заменят живые люди? Может тогда все RPG-элементы будут играть важную роль? Если в cs сделать 10 миссий, поставить тупых ботов - тот же TF что ли? Правда, я не знаю, что такое «классические режимы» - CTF, Deathmatch, 2vs2, 4vs4-но это из квак... А из стрелялок типа cs- в cs же тоже нету режимов- токо если заложники/бомба... В общем, предлагаю в каждую статью добавлять мнение о игре по сети.

По старой доброй традиции:
-Где вы потеряли руку? Откусили зерги?
-Нет. Оторвали когда тащили в военкомат.

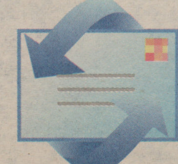
Перед атакой на базу Зергов.
-Сержант, обеда хватит только на полроты.
-Отлично, пообедаем после атаки, как раз на всех хватит...

Надпись на могиле: «Здесь лежит Zergling, который за всю свою жизнь укусил двух полковников, четырех майоров, десятерых капитанов, 24 лейтенанта, 42 сержанта, 486 рядовых и одну мину».
Скачано со www.starcraft.ru

GL all!!!

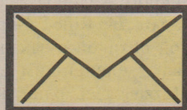
VorteX

P.S.-я законнектился на FSGS!



Editor@diskman.ru

Постинги в рубрику «Форум» принимаются по электронной и обычной почте. Объем корреспонденции не ограничен. Письма не редактируются, редакция оставляет за собой право комментировать корреспонденцию. Ненормативная лексика, выражение неуважения к собеседнику, оскорбительные постинги публиковаться не будут. Если вы желаете, чтобы под постингом был указан ваш почтовый или электронный адрес, URL домашней странички—сообщите об этом в письме дополнительно. Если у вас есть персональное лого, или вы желаете, чтобы над постингом была опубликована ваша фотография—высылайте графический файл вложением.



125057, Москва, ул. Острякова, д. 8, под. 5, редакция газеты DISKman

Хиты:



Новинки:



Для детей:



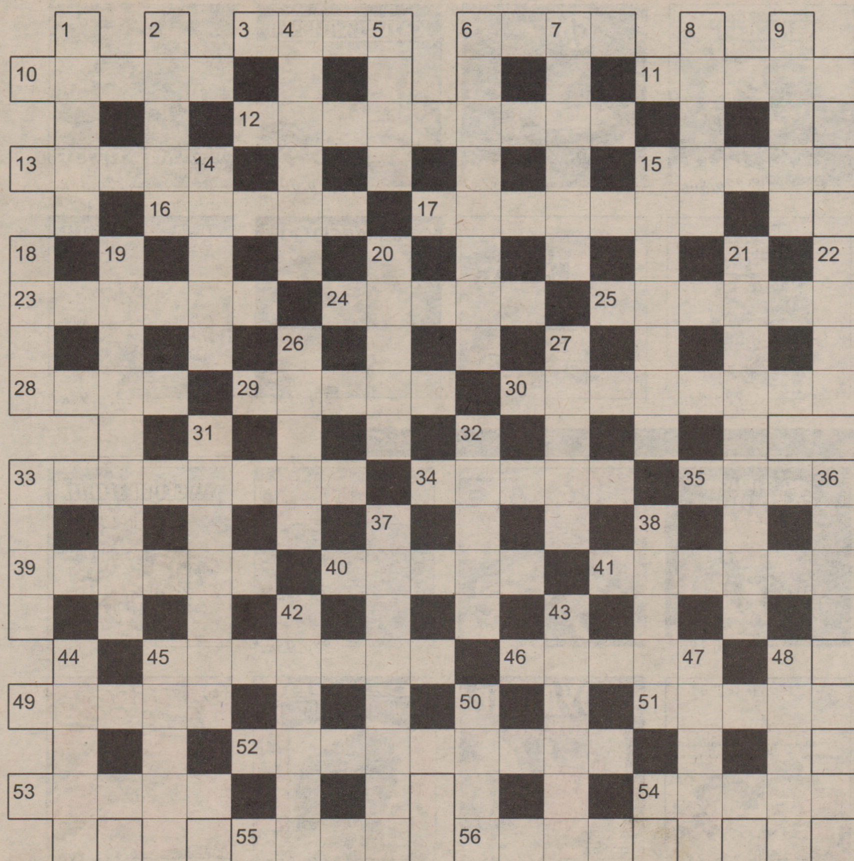
Обучение и энциклопедии:



Цены оптовые, действительны на момент подписания номера

* Уточни цену в компании «Медиа-Сервис 2000».

НАШ КРОССВОРД



По горизонтали

3. Технология векторной графики, оживившая Интернет мультфильмами. 6. Игрушечный малыш, кукла-голыш. 10. Жир, ... и углевод—просто просится всё в рот. 11. Картина, корзина, картонка и маленькая собачонка. 12. Медицинский «подслушивающий» инструмент. 13. Финская писательница Туве Марика ..., которую Илья Лагутенко должен благодарить за имя для своей группы. 15. Имя няни Пушкина. 16. Рыболовная снасть, специально обработанная капроновая нить. 17. Телепрограмма, автором которой является п. 33 по горизонтали и соведущей которой с начала сентября стала виртуальная девочка (п. 41). 23. Государственное управление. 24. Фамилия полковника, который «приехал на фронт со своею молодою женой» в песне Бориса Гребенщикова. 25. Представитель народа Кавказа, называющего себя «адыги». 28. Место сбора джентльменов. 29. Дом для собаки. 30. Лучший друг культовой девочки с сайта www.mult.ru. 33. Автор телепрограммы (п. 17), пригласивший 8 сентября 2002 года в соведущие виртуального персонажа. 34. Здравица в названии одного из сериалов про гардемаринов. 35. Название трех летних праздников, посвященных Иисусу Христу. 39. Результат взаимодействия руки с не струганной доской. 40. Имя японского режиссера, снявшего на просторах России фильм «Дерсу Узала». 41. «Я девушка приличная, мне пива не надо»—говорит она (см. также пп. 3, 17, 30 и 33—все по горизонтали). 45. Знаменитый американский пианист, лауреат первого конкурса им. Чайковского. 46. «Нежный, белый, пористый шоколад, покрытый темным шоколадом» (телереклама). 49. «Кошка—божья ...» 51. Католический священнослужитель, один из шайки Робин Гуда. 52. Надсмотрщик за правилом поведения в интернет-конференции. 53. Игрушка—виртуальное телевизионное reality-шоу (шесть человек—игрок, три девушки и два парня—в одной квартире под наблюдением виртуальных телекамер борются за главный приз) от фирмы Macho Studio называется «За ...» За чем? 54. Согласно действующим в Германии строгим правилам для создателей компьютерных игр, ЭТО в играх может быть только зеленого цвета. 55. Производством какого продукта занялся Пеле после ухода из футбола? 56. Корабль, на котором Ясон отправился за золотым руном.

По вертикали

1. Каждый год на ОРТ у нее новый номер. 2. Крылатая «борзая» старинной охоты. 4. Материал, идущий на изготовление презервативов, более тонких по сравнению с резиновыми. 5. Как звали автора поэмы «Витязь в тигровой шкуре»? 6. Письменное обращение государственного деятеля. 7. На какую клавишу набирающий на компьютере текст нажимает чаще всего? 8. Имя тринадцатого чемпиона мира по шахматам. 9. Купель Архимеда. 14. Анекдот. Встречает как-то медведь страуса и говорит: «Слышь, страус, я тут наблюдал за вами, и вот мне интересно стало, чего это вы при опасности голову в землю суете?»—«Понимаешь, Миш, не знаю кто как, а я ... ищу!» 15. Уличная часть телевизора, которая, как Карлсон, живет на крыше. 18. И храп, и стон, и визг, и гудок. 19. Дефект, отличающий плохой нож от хорошего. 20. «Вторая голова» мальчика, найденная Умкой в известном мультфильме. 21. Чем измеряют тиражи? 22. Ответ солдата на самый глупый приказ. 26. Национальность певца Таркана. 27. Суррогат чего-либо. 31. Узор из начальных букв имени. 32. Прохладительный напиток. 33. Примета многолетнего поклонника пива. 36. То же, что знамя. 37. Мартин, снявший «Последнее искушение Христа». 38. Южноамериканские степи. 42. Плод, из-за которого повздорили две красавицы-богини—Афродита и Афина. 43. Кто похитил Василису в игре от Медиа-Сервис 2000 и Электроникум+ под названием «Новые русские сказки»? 44. Во время съемок этого фильма в 1996 году Мадонна сменила 39 шляп, 45 пар обуви и 56 пар сережек. 45. «Ветвистая» эстонская валюта. 47. Жертвой этой операции Остап Бендер заклеймил Пашу Эмильевича. 48. Сладкое кушанье в виде твердой массы из растертых орехов. 50. Девочка из сказки, «укротившая» медведя.

Ответы на кроссворд в номере 34(41):

По горизонтали: *3. Ажур. 6. Кино. 10. Водка. 11. Киоск. 12. Кроссворд. 13. Скотч. 15. Сглаз. 16. Чекан. 17. Пипетка. 23. Сказка. 24. Финка. 25. Иконка. 28. Ефим. 29. Шаман. 30. «Имитатор». 33. Наследие. 34. Числа. 35. Волк. 39. Вертел. 40. Мираж. 41. Бантик. 45. Фортран. 46. «Родня». 49. Порез. 51. Абрис. 52. Супинатор. 53. Налим. 54. Идеал. 55. Лифт. 56. Арак.*

По вертикали: *1. Гонка. 2. Скетч. 4. Журнал. 5. Раса. 6. Кувшинки. 7. Нуриев. 8. Цинга. 9. Оскар. 14. Чешки. 15. Скукота. 18. Эссе. 19. Калиостро. 20. Видал. 21. Знатность. 22. Жанр. 26. Вадим. 27. Хмель. 31. Перевоз. 32. Ринат. 33. Нева. 36. Кока. 37. Гитарист. 38. Манна. 42. Отруби. 43. Корова. 44. Пожар. 45. Фетиш. 47. Ябеда. 48. Рибас. 50. Жаба.*

Анекдоты от DISKman



Звонок в аварийную горгаза:
—Сынки, что такое. Плиту с утра включила, а газ не горит!?
—Бабуля, а вы спичку зажигали?
—Ой, проклятый склероз! Спасибо, сыночки! Сейчас зажгу...

Лечу горбатых.
Обращаться по тел: 555 55 55.
Доктор медицинских наук Могила В. В.

У самолета не выходят шасси. Стюардесса объявляет:
—Дамы и господа, у всех вас под ногами находится небольшой люк. Поверните два красных рычажка, вытолкните люк и выставьте ноги!Так, спасибо!
А теперь побежали, побежали, побежали!!!

Английский джентльмен сидит у камина, прикрыв пледом ноги, и курит длинную трубку, созерцая огонь. Внезапно стена каминной с грохотом рушится и в зал, в туче пыли и известки, въезжает открытый автомобиль, за рулем которого сидит не менее английский джентльмен с выпученными глазами, вцепившись в баранку мертвой хваткой.
Первый джентльмен некоторое время изучает образовавшуюся перед ним картину, потом не спеша вынимает изо рта трубку и спрашивает водителя:
—Куда-то очень торопитесь, сэр ?
Засыпанный известкой джентльмен номер два с трудом разлепляет губы и отвечает:
—В Ливерпуль, сэр.
Джентльмен номер один опять вкладывает трубку в рот, некоторое время задумчиво ее раскуривает, затем вынимает ее изо рта и говорит:
—Тогда Вам было бы ближе через спальню, сэр...

Москва. Октябрь 1993 года. Если кто не помнит—времена разборок Ельцина с Верховным Советом, стрельба из танков по «Белому дому», комендантский час и т.д. Время 22:55. По улице идут два омоновца. Вдруг мимо них пробегает мужик. Один из омоновцев вскидывает автомат и короткой очередью снимает мужика. Второй омоновец говорит:
—Ты что! Еще 5 минут до комендантского часа!!!
—Не волнуйся, я его знаю. Ему до дома часа полтора бежать...

Судья.
—Итак, молодой человек, вас обвиняют в шарлатанстве. Вы продавали своим клиентам эликсир вечной молодости. Привлекались ли вы раньше к суду?
Обвиняемый (мрачно).
—Неоднократно. В 1605, 1759, 1895 годах.

Газета зарегистрирована в Министерстве по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций Российской Федерации.
Рег. свидетельство ПИ № 77-12721 от 22 мая 2002 года
Учредитель: ООО «УНИПОСТ». 117261, г. Москва, ул. Вавилова, д. 68, корп. 3.
Адрес редакции: 125057, г. Москва, ул. Острякова, д. 8, под. 5.

Тел. редакции 8-501-485-02-12
По вопросам распространения тел. (095)157-31-01, добавочный 122
Гл. редактор Ч. Т. Дадашев
Отв. секретарь Д.Лысков, Email: editor@diskman.ru
Верстка: А. Донченко, Е. Бреславский
Номер подписан в печать 19.09.2002

Заказ № 1266
Тираж 50.000

Номер отпечатан в типографии ОАО «Молодая гвардия» ООО «Криспин Инк»